
ANIME
& MANGA
Colección de Luxe
No. 21
VANGUARDIA EDITORES
SÓLO
$29.99
CONTIENE
CD
PRINCESS TUTU
Tchaicovsky al anime
KAMIKAZE
El viento divino
MUSIC ANIME
Glay, Morning Musume,
Hyde, y mucho más...
ツバサ クロニクル
TSUBASA CHRONICLE
RESERVOIR
SIGUE EL VIAJE ENTRE LOS MUNDOS

ANIME & MANGA
Colección de Lujo

CONTENIDO

Hace poco más de diez números, hablábamos del gran éxito del cuarteto CLAMP gracias a la originalidad de sus historias y carisma de sus personajes. Justamente por ese gran carisma, regresamos un poquito para visitar el estudio femenino más famoso de Japón (posiblemente, del mundo), ya que Tsubasa Chronicle Reservoir (que no es exactamente una secuela de Card Captor Sakura) permite que volvamos a ver a casi todos sus protagonistas y celebrar su segunda temporada, algo que definitivamente no cualquier serie logra en estos días tan competitivos.

Esto nos lleva al maravillosamente extenso tema de los mundos paralelos, sustentados por la teoría de que cada una de las decisiones de nuestra vida puede crear una versión paralela de sucesos provocando cambios desde los más pequeños (hoy desayunaste cereal en vez de huevos estrellados) hasta los más grandes (¿qué hubiera pasado si el eje no pierde la Segunda Guerra Mundial?).

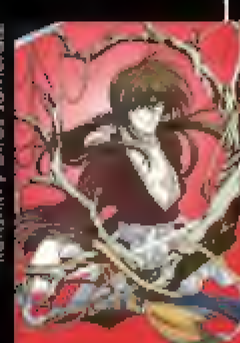
Además, también tenemos nuestras usuales secciones para que se diviertan una quincena más con nosotros aquí, en Anime y Manga.

Adalisa Zárate
Directora



No olviden buscar en sus puestos las dos nuevas revistas para colorear oficiales de
Caballeros del Zodiaco y **Aprende a Dibujar**
¡Están de lujo!

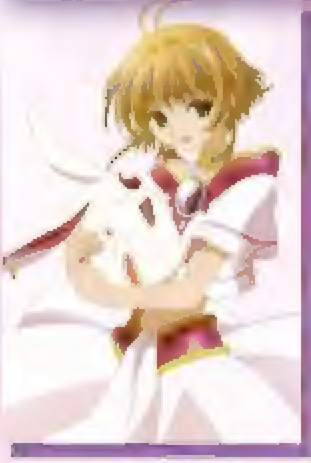
EN NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO: El anime histórico: Rurouni Kenshin y otros samuráis.



ANIME Y MANGA Colección de Lujo No. 21, Edición [illegible], publicada por EDITOPÓSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón 136 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. [illegible] Impreso en México Copyright © 2007. Fecha de publicación: Noviembre 2006.

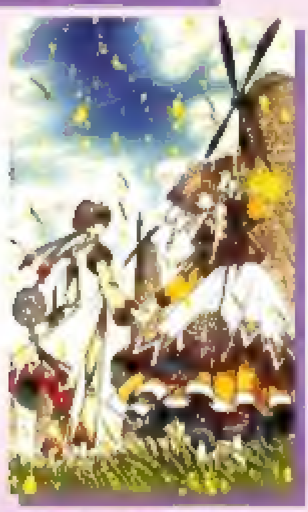
La segunda parte de

Tsubasa Chronicle



Parece que el reino de Sakura y de todos los personajes que acompañan a esta tierna niña (ahora adolescente) está lejos de terminarse. Prueba de esto es el crossover tan exitoso que lanzó CLAMP a finales de mayo del 2003 con el que emprendieron la titánica tarea de enlazar todos sus demás títulos.

Aunque algunos estuvieron escépticos al experimento, la serie nombrada **Tsubasa Chronicle Reservoir**, fue admitida por los fans con mucho éxito y entusiasmo. Tanto que a la fecha no se sabe qué fue lo que más les gustó: el hecho de que *Sakura* fuera la protagonista (no se puede negar la popularidad del personaje) o que se retomaron antiguos personajes.

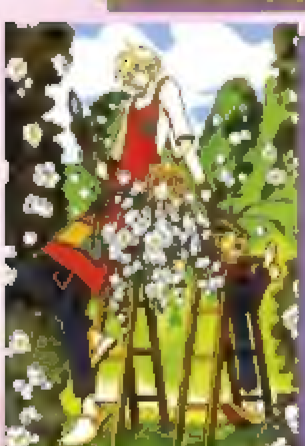


Sea como sea, la serie gozó de un éxito tremendo, abriendo camino para otro crossover, de nombre **xxxHolic**, con igual éxito.

Que la segunda parte de esta saga llegase a Occidente, para beneplácito de todos los fans de CLAMP, fue posible gracias a lo anterior. Se habla de la posibilidad de una tercera temporada cuando la segunda llegue a su fin en Japón (planeado para el 21 de octubre de este mismo año).

LA HISTORIA

La trama nos narra las aventuras de un muchachillo obstinado llamado **Syaoran** que al inicio de la historia, se encuentra haciendo excavaciones en el territorio del reino **Clow**, donde conoce a una chica, **Sakura**, a quien considera su verdadera amiga.



Con el paso del tiempo, ambos se enamoran. En ese momento es cuando "la puerca tuerce el rabo" (como dirían) pues pertenecen a diferentes clases sociales, ya que *Sakura* es princesa del reino Clow, ni más ni menos, y él un simple plebeyo.

A pesar de la oposición de muchos a su relación, **Sakura** decide confesarle sus sentimientos a **Syaoran**. Sin embargo, en el momento de la verdad excavaban unas ruinas de las cuales aparece un extraño símbolo que ocasiona (entre otras cosas) la pérdida de memoria de **Sakura**.

Syaoran ahora se ve involucrado hasta el cuello y es forzado a viajar entre mundos para recuperar los recuerdos de su amada. Y he ahí el pretexto ideal por el que los personajes anteriores de *CLAMP* aparecen tanto en el manga como en el anime.

LA PRODUCCIÓN

El anime de TCR surgió en abril del año pasado y constó de 26 episodios. La segunda temporada salió en la misma fecha, pero de este año. Hasta el momento de escribir este artículo, se han transmitido 15 episodios de los 26 planeados para esta etapa. Ambas producciones las realizó el Estudio *Bee Train* (mismo que hiciera series como **.hack** y **Noir**) y televisada por NHK.

El director de esta producción fue *Hiroshi Morioka*, que hizo mancuerna en diversos capítulos con el director de la primera temporada, *Koichi Mashimo*, y quien estuviera involucrado en el proyecto de **You're Under Arrest**, en el departamento de doblaje. El guión estuvo a cargo de *Hiroyuki Kawasaki*, quien escribió la segunda temporada de **Ranma 1/2**, **Bakuretsu Hunters**, el anime, y **Tactics**. Por otro lado, el diseño de los personajes estuvo a cargo de *Minako Shiba*, anteriormente encargada del mismo departamento en animes como **Madlax**, **Noir** y **.hack//Sign**.

Los openings y los endings fueron cantados por *Kinya* (Blaze e It's) y por *Maaya Sakamoto* (Kazemachi Jet y Loop).

Entre los seiyuus que encontramos en la producción están *Yui Makino*, como *Sakura*; *Zegapain*, como *Mei-Yu*; *Miyu Irino* (**Syaoran** y **Daisuke Niwa** en DN Angel) y *Mika Kikuchi* como **Mokona** (*Arika Yumemiya*, en **Mai-Otome**). La música estuvo a cargo de *Yuki Kajiura*, música de animes como **.hack**, **Noir**, **Mobile Suit Gundam Seed**, **Chrono Crusade** y **Loveless**.

Actualmente puedes ver la primera temporada de este anime en el canal de Animax, doblada al español.

Reservoir



EL ÉXITO INDISCUTIBLE

Desde los inicios de su carrera como profesionales en 1989, el equipo CLAMP formado por *Satsuki Igarashi, Ageha Ohkawa* (Antes Nanase Ohkawa), *Tsubaki Nekoi* (Antes Mick Nekoi) y Mokona (Antes Mokona Apapa) ha gozado de éxito tras éxito, sin importar el género de sus historias, sin embargo, conforme ha avanzado su carrera, también han ganado un poco de fama por no terminar definitivamente algunas de las más famosas, siendo **X** el caso más sonado. Tomando en cuenta que las obras incompletas son aquellas de aire épico, es hasta comprensible que algunos fans hayan expresado su temor a que **Tsubasa Chronicle Reservoir** quede en la misma lista ya que está siendo producida en manga al mismo tiempo que **xxxHolic**, pues ésta inició cuando dos historias estaban en medio de su publicación y fueron interrumpidas (**Lawful Drug** y la ya antes mencionada **X**).



Pero todos los temores de que la historia se quede a la mitad (o peor tantito, a sólo cuatro volúmenes del prometido final) no han evitado que la serie **Tsubasa Chronicle Reservoir** tenga un notorio éxito en su país de origen colocándola en los primeros lugares de audiencia. ¿La razón de esto? Son varias, en realidad.

En primer lugar, está la innegable realidad de que la protagonista fue elegida con muchísimo cuidado, pues desde **Card Captor Sakura**, la joven capturista de Cartas se encargó de atrapar el corazón de los televidentes, al grado que una vez terminadas sus aventuras y a pesar de tener un definitivo final feliz, todos se quedaron con ganas de volverla a ver. El hecho de que no sea realmente la misma Sakura, ya que está un poquito más crecidita, y que en realidad ahora sí dependa de Syaoran para protegerla, no ha afectado mucho el amor que el público, tanto japonés como internacional, sigue sintiendo por la valiente chica.

En segundo lugar, pero no menos importante, está el hecho de que **Tsubasa Chronicle Reservoir** ofrece la posibilidad de volver a ver a los personajes favoritos de otras series del pasado (desde **RGVeda** hasta **Chobits**, pasando por **CLAMP Campus Detectives** y **Lawful Drug**). Lo anterior puede parecer irrelevante para algunos, pero **Tsubasa Chronicle Reservoir** se volvió la única forma en la que ciertos personajes podrían verse animados. Una vez más, el hecho de que no fueran exactamente los mismos que el público ya conocía y quería no es un factor a considerarse.

Finalmente, en concordancia con lo anterior, **Tsubasa Chronicle Reservoir** es la única historia de CLAMP donde se pueden ver los destinos (o por lo menos un destino) de dichos personajes. ¿Qué pudo pasar entre Arashi y Sorata de **X**? Bueno, en un universo, entre los infinitos que existen, están viviendo juntos y felices incluso si en el que todos conocíamos están por morir en una batalla desigual. Chi, en todos los mundos, sigue siendo fiel a sus dueños y los tres genios continúan ayudando a aquellos con un corazón noble.

El que haya mundos infinitos significa que todos los fans de CLAMP tienen la oportunidad de ver a sus personajes favoritos en un final que realmente les guste, incluso si contradice al que ya conocíamos antes.

▶▶▶ ***Aurea D.Freniere***

EPISODIOS DE LA SEGUNDA PARTE

27.- La Carrera Peligrosa
28.- Las Tres Placas
29.- El Objetivo de la Gloria
30.- Un Triste Milagro
31.- La Decisión de un Niño
32.- Una Cita con un Mago
33.- La Historia de Ashura
34.- La Guerra sin Fin
35.- Los Dos Recuerdos
36.- El Amor que Trasciende el Tiempo
37.- Los Escritos de Mokona
38.- Un Camino Peligroso
39.- El Inicio de la Separación
40.- Acero Negro
41.- El Secreto de la Biblioteca



El legado de Alicia

Sin lugar a dudas, una de las primeras historias que trata los viajes a otros mundos es **Alicia en el País de las Maravillas**, escrita por el matemático Lewis Carroll en 1866.

En ésta el argumento nos narra la historia de Alicia, quien es misteriosamente llevada por un conejo blanco a una tierra de fantasía. Gracias a este suceso se ve rodeada de toda clase de disparates en un mundo completamente diferente al de ella.

Aunque el argumento es sencillo y totalmente alucinado (y es que no se le puede dar otra descripción), **Alicia en el País de las Maravillas** se convirtió en pocos años en una de las obras literarias inglesas más exitosas de todos los tiempos, basando toda clase de parámetros para otras historias que siquiera se atreviesen a tocar viajes a otros universos (esto incluye al segundo viaje de *Alicia* en **Alicia a través del Espejo**).

Los personajes de Tsubasa Chronicle Reservoir

¿De dónde demonios salieron?

Si no fuiste fan de CLAMP desde sus primeras historias, pero ahora estás más que obsesionado con Tsubasa Chronicle Reservoir, seguramente te preguntarás de dónde demonios salieron todos los personajes, ¿no?

Bueno, pues aquí hay una breve lista de algunos personajes que te puedes encontrar, tanto en el anime como en el manga.

Seishiro

Es uno de los personajes secundarios de **TCR** (aparece en el pasado de Syaoran) que tiene el poder de viajar entre mundos e invocar Onis (Ogros) para que luchen por él. En la historia aparece como cazador de vampiros, pues busca por todos los medios obtener la inmortalidad.

Este personaje sale originalmente en **Tokyo Babylon** y **X/1999**.

Toya

En la serie de **TCR**, este personaje es el rey del reino Clow. Por supuesto no le agrada en absoluto Syaoran, aunque sabe que él y Sakura están destinados para estar juntos.



También aparece como mesero en un restaurante dentro del reino de Clow, y otra vez más en la provincia de Outo, donde él y Yukito administran un café atendido por Syaoran y compañía.

Yukito

Al principio de la serie, este personaje aparece como alto sacerdote, así como mejor amigo y consejero de Toya, el rey Clow. Asimismo, gracias a sus poderes mágicos (que están relacionados con la luna y le dan la habilidad de ver el futuro) Yukito envía a Syaoran y a Sakura a que se entrevisten con Yuko (**xxxHolic**), a quien le llama La Bruja del Tiempo y del Espacio.

Mokona

Este animalito habla 3 idiomas (español, inglés y japonés) y viaja a través de los mundos con Syaoran y Sakura. Existen dos versiones de Mokona. A la blanca (de **Magic Knight Ray Earth**) se le conoce como Soel, mientras que a la negra, como Larg. Esta última aparece en **xxxHolic** y fue creada por Yuko y Clow Reed, después de que estos dos se toparan con la Mokona Original.



Evidentemente, el manga original en el que ésta aparece es **Magic Knight Ray Earth**.

Princesa Esmeralda

Esta princesa es parte de una leyenda que cuenta una tragedia. En ésta se narra que la princesa **Esmeralda** fue la culpable de la muerte del rey y la reina, así como de la desaparición de muchísimos niños, después de que ella aceptara una hermosa pluma de ave.

Este personaje pertenece a **Magic Knight Ray Eaerth**

Miyuki Chan

Aunque no tiene una participación fija dentro de la serie, Miyuki aparece en casi todos los mundos que visitan Sakura y Syaoran. Sus apariciones son en forma de cameos (siempre está de prisa, corriendo con una rebanada de pan en la mano o boca) que son en sí una referencia de cómo siempre está llegando tarde a la escuela en el manga original (**Miyuki Chan in Wonderland**).



Saitou Masayoshi

Este personaje pertenece a la serie de **Clamp School Detectives**. En la historia aparece como mentor de Syaoran con respecto a los niveles del Kudan.

Souma y Kendappa

Estos dos personajes aparecen originalmente en la historia de **RG Veda**. En **TCR** son habitantes del Japón feudal y fungen como guardaespaldas (Souma) y como la emperatriz de este reino (Kendappa).

▶▶▶ ***Aurea D.Freniere***

No es necesario decir que el género de "niñas viajando a otro mundo" está completamente enraizado en Alicia, además de que Japón fue de los primeros países en traducir la obra y adaptarla a diversos trabajos artísticos (entre los que se encuentra **Miyuki Chan in Wonderland** por las **CLAMP** o **Hard-Boiled Wonderland and the End of the World** por *Haruki Murakami*).

En Occidente el legado de esta niña está impregnado por todos lados. Es común escuchar frases como "Down de Rabbit Hole" (a través de la madriguera del conejo), utilizada en la película Matrix (que por supuesto trata la existencia de mundos paralelos) y que hace alusión a la experimentación de sucesos raros. **Alicia** no se hizo de la nada por su puesto, y a ésta también se le atribuyen diversas influencia que abarcan desde el mismísimo Shakespeare (especialmente en la obra de **Ricardo III**, donde **Ricardo** exige que le entreguen la cabeza de **Lord Hastings**, al grito de "¡Qué le corten la cabeza!" (Off with his Head!), hasta *Edgar Allan Poe*.

En la actualidad parece que la caída de **Alicia** por la madriguera del conejo está lejos de acabar. ¡Quién sabe con qué cosas nos encontraremos al toparnos en el fondo!

▶▶▶ ***Aurea D.Freniere***



XXXHOLIC: EL VIAJE POR LOS MUNDOS DE CLAMP



Una de las historias de CLAMP que faltaba traducir a la animación era **xxxHolic**; la cual, finalmente, fue lanzada con bombo y platillo en abril de este mismo año en Japón.

Para todos aquellos que no conozcan **xxxHolic**, la historia está basada en el manga del mismo nombre, publicado tres años atrás (febrero del 2003), que ha causado sensación dentro de las filas de fans de las CLAMP, ya que esta saga, aunque narra una trama diferente a los demás títulos de este cuarteto de mangakas, sirve como un puente entre todas sus historias. Además, por si fuera poco, se presume que la trama coincidirá con **Tsubasa Chronicle Reservoir** (ni más, ni menos) en volúmenes por venir, ¿interesante, no? Lo que al final dará a todas las historias del CLAMP el mérito de ser un universo completamente sólido, a diferencia de muchos otros en el manga actual.

Pero me estoy adelantando demasiado. Vayamos mejor (sobre todo para aquellos que no están familiarizados) al argumento de esta historia.

xxxHolic narra la historia de *Kimihiro Watanuki*, un estudiante de preparatoria que posee el don (o la maldición, según sea el caso) de ver toda clase de monstruos y demás criaturas sobrenaturales.

Kimihiro detesta esta habilidad, sobre todo porque al parecer él es el único que pude verlos.

Buscando una solución para su problema, el chico se topa con una tienda exótica en la cual venden toda clase de cosas, sin utilidad aparente a primera vista.

La dueña de esta extraña tienda es *Yuko*, quien se presenta a sí misma como una bruja que le explica la utilidad de la tienda: conceder deseos a la gente… claro, siempre y cuando el cliente esté dispuesto a dar algo a cambio.

Es aquí cuando *Watanuki* se mete en serios problemas pues le pide a *Yuko* que le quite la habilidad de ver espíritus y similares a cambio de lo que sea. *Yuko* esperaba oír eso del joven, así que acepta intercambiar su deseo por trabajo en la tienda.

El chico queda esclavizado a la tienda, trabajando como sirviente y haciendo toda clase de encargos para la excéntrica dueña, hasta que su deuda esté finiquitada y él pueda dejar la tienda de una vez por todas.

El plot, como verán, se presta para toda clase de excentricidades, razón por la cual funciona tan bien como centro para unir la mitología que han creado las CLAMP a lo largo de 15 años de trabajo. Existen toda clase de referencias a los otros títulos de este grupo de mangakas, especialmente (como ya lo habíamos mencionado) a **Tsubasa Chronicle Reservoir**, que al igual que **xxxHolic**, es un crossover de sus otras historias.

Pero no nos confundamos porque esta historia es la punta del iceberg del cual las CLAMP pretenden desenmarañar todo su universo (es por eso que Yuko es la pitonisa en **TCR**).

Pero como es clásico en cualquier adaptación de manga, los cambios que ha sufrido **xxxHolic** al ser traducido a animación dependen totalmente de todas las alteraciones que se le hicieron a **TCR**. Hay que tomar eso en cuenta antes de que nos sentemos a ver los episodios y lo comencemos a comparar con el manga.

LA PRODUCCIÓN

El anime cuenta con 39 capítulos en total, con una duración de 25 minutos cada uno (hasta la fecha se han televisado 19 en total). Considerando que el manga tiene 28 tomos de historia, las *CLAMP* aún no han decidido si habrá o no una segunda parte a este anime.

La producción de esta serie estuvo a cargo de *Production IG*, dirigida por *Tsutomu Mizushima* (director de la película **Crayon Shin-Shan**, en el 2003, y de la película **xxxHolic**). Del guión se encargó un equipo de escritores (*Michiko Yokote* y *Miharu Hirami*, entre otros) dentro del cual estuvo la mismísima *Nanase Okawa* (ahora con el nombre de *Ageha Okawa*), escritora del guión para los episodios 7, 12 y 17.

Kazuchika Kise fue el encargado del diseño de personajes (también encargado de lo mismo en el anime **Bronze Zetsuai**), mientras que en el área de doblaje estuvieron las lu-

minarías de *Jun Fukuyama*, como *Watanuki Kimihiro* (quien diera su voz a *Haruto Sakaki* en la serie *Witch Hunter Robin*) y la seiyuu *Sayaza Ohara* (interpretando a *Yuko Ichihara* en ambas series), voz de *Layla Hamilton* en **Kaleido Star**.

▶▶▶ *Aurea D. Freniere*

LISTA DE EPISODIOS

1.- Hitsuzen
2.- Falsedad
3.- Ángel
4.- Adivinación
5.- El Juego de las Palabras Encadenadas
6.- Indulgencia
7.- Hydangrea
8.- Contrato
9.- Promesa
10.- Luz
11.- Confesión
12.- Sombra de Verano
13.- Transfiguración
14.- Sello
15.- Liberación
16.- Reunión
17.- Circunstancias
18.- Hoozuki
19.- Irracional



TEN CUIDADO CON LO QUE DESEAS...



No hay maldición tan atractiva (para los que gustan del género de terror y suspenso) como la que uno se otorga después de mencionar las palabras "Desearía que..."

"Ten cuidado con lo que deseas" y "No siempre lo que se desea es lo mejor" son frases con las que generalmente crecimos, que nuestros abuelos, tíos o inclusive nuestros padres, trataron de inculcarnos hasta el cansancio para advertirnos que muchas veces nuestros deseos más ocultos podrían meternos en serios problemas.

Sin embargo, la pregunta existe, ¿por qué lo que deseamos es maligno en última instancia?

Como bien lo explicara **Pet Shop of Horrors** (el manga creado por *Matsuri Akino*), los deseos humanos, generalmente van ligados a uno de los 7 pecados capitales. El querer, en cierta forma, se convierte en un acto egoísta en el que el propio ego es quien se alimenta. El fin del deseo es pues, consecuencia directa de nuestro capricho y por ello debemos ser castigados. Lo curioso es que en esta clase de historias el verdugo no es aquel que nos cumplió nuestros deseos, sino nosotros mismos. Como ejemplo de esto tenemos a la clásica historia del mismo **Pet Shop**, en el que El Conde D vende un conejito llamado Alice a una pareja que recientemente habían perdido a su hija, bajo la condición de que no le dieran de comer otra cosa más que la comida que él mismo les estaba proporcionando. Sin poderse resistir a las súplicas del animal (que pedía de comer incansablemente), la madre termina siendo desenmascarada al ser ella misma la culpable de la muerte de su hija drogadicta. Pues al igual que el conejito, su hija suplicaba por una última dosis de droga antes de rehabilitarse por completo.

Otro ejemplo de estas historias es la mundialmente famosa **Tiendita de los Deseos** por *Stephen King*, que toca el tema de un pueblo necesitado y cuyas personas ven en la tienda (que posee toda clase de artículos extraños) una manera fácil de conseguir lo que desean. Sin embargo, el intercambio no es tan fácil porque al pedir es necesario dar algo a cambio. Cosa que suena fácil, claro, hasta que descubre uno como lector que el que hace los trueques es el mismísimo demonio.

Sin embargo, la pregunta yace en la mesa, ¿qué estarías dispuesto a dar a cambio si se te concediera lo que más anhelas? Tentador, ¿no?

▶▶▶ *Aurea D. Freniere*

Princess



En su momento fue considerada como una de las series más artísticas, dentro del gran espectro que abarca el anime, al fusionar con extraordinario talento géneros como la comedia, el romance y el shojo, cuyo temática se enfocaba por completo en una chica mágica atípica, pues su heroísmo argumental rompió el modelo de otros roles similares. Un hermoso cuento de hadas donde las princesas bailan al ritmo de la música clásica, cuya producción estuvo a cargo del estudio *Hal Film Maker*, que enganchó al público de manera apabullante.

ÉRASE UNA VEZ UN PATITO

Drosselmeyer es un viejo escritor que está en proceso de crear una nueva historia, pero repentinamente muere, atrapando a los dos únicos personajes en una pelea sin fin, donde el *Cuervo*, cansado de esa aburrida rutina, escapa del cuento, pero lo sigue de cerca el *Príncipe* que debe sacrificar su corazón y romperlo en pedazos para sellar a su enemigo, esto tiene como consecuencia que nuestro héroe carezca de emociones.

El espíritu de *Drosselmeyer* no puede descansar, así que vuelve para concluir la historia encontrando al *Príncipe Sin Corazón* bailando en un estanque; curiosamente un patito lo mira con una profunda expresión de tristeza, entonces *Drosselmeyer* decide brindarle un poder especial a la pequeña ave para que ayude al joven bailarín, de modo que convierte al patito en una chica de trece años, *Ahiru* (pato en japonés).

Ahiru estudia danza clásica en la escuela de arte *Kinkan*, allí conoce al príncipe *Mytho*, el cual se distingue por un extraordinario y silencioso talento, además de interactuar en [illegible] ocasiones con sus compañeros de clase; para ella *Mytho* es el bailarín del estanque, con quien sueña constantemente. Puesto que carece de recuerdos, *Ahiru* sólo tiene dos objetivos firmes: primero ser bailarina, para lo que se esfuerza mucho aunque en vano ya que es escandalosamente torpe, lo cual no agrada mucho a los profesores que suelen ser exageradamente estrictos con ella; segundo, encontrar los fragmentos del corazón de *Mytho* con ayuda de un pendiente que detecta la cercanía de éstos y además le permite convertirse en la *Princesa Tutu*, una bellísima bailarina de ballet clásico que adora al príncipe y sueña con su felicidad.

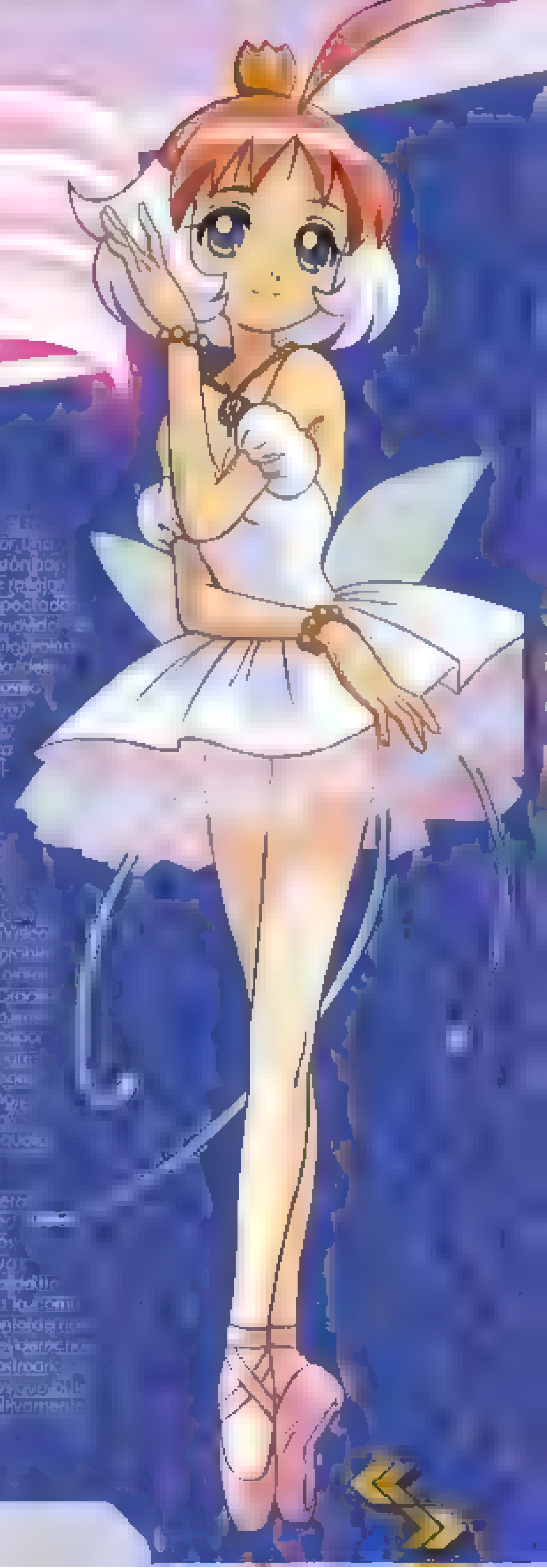
Pese al apoyo de sus amigos *Pike* y *Lilie*, la misión de *Ahiru* no es sencilla: por un lado debe lidiar con la abismal soledad que se refleja en la mirada de *Mytho*, lo cual significa que [illegible]mente podrá verlo sonreír, por el otro tendrá que tolerar a *Rue*, la novia de su príncipe, quien se caracteriza por una maliciosa belleza y un increíble talento para la danza que anulan por completo los vanos intentos de *Ahiru* por destacar en el escenario.

¿Podrá este patito feo alcanzar sus sueños?

TCHAIKOVSKY A LA JAPONESA

En agosto del 2002, el canal Kids Station lanzó la serie **Princess Tutu**, que consta de 38 episodios, cuya transmisión terminó casi un año después. El creador original es Ikuko Itoh, director de animación de la saga **Sailor Moon**, quien replantea la conocida historia de princesa mágica, pero con algunas modificaciones que empujan al espectador a una positiva moraleja final; así la construcción del guión argumental estuvo a cargo de un equipo de diez creativos (incluido el director) que buscaban plasmar la premisa base de Itoh de manera versátil en cuanto al estilo narrativo ya que la historia requería la participación de un numeroso reparto, pues, aunque había personajes que no se involucraban de lleno en la trama, eran importantes para el desarrollo, el cual [illegible]

Tutu



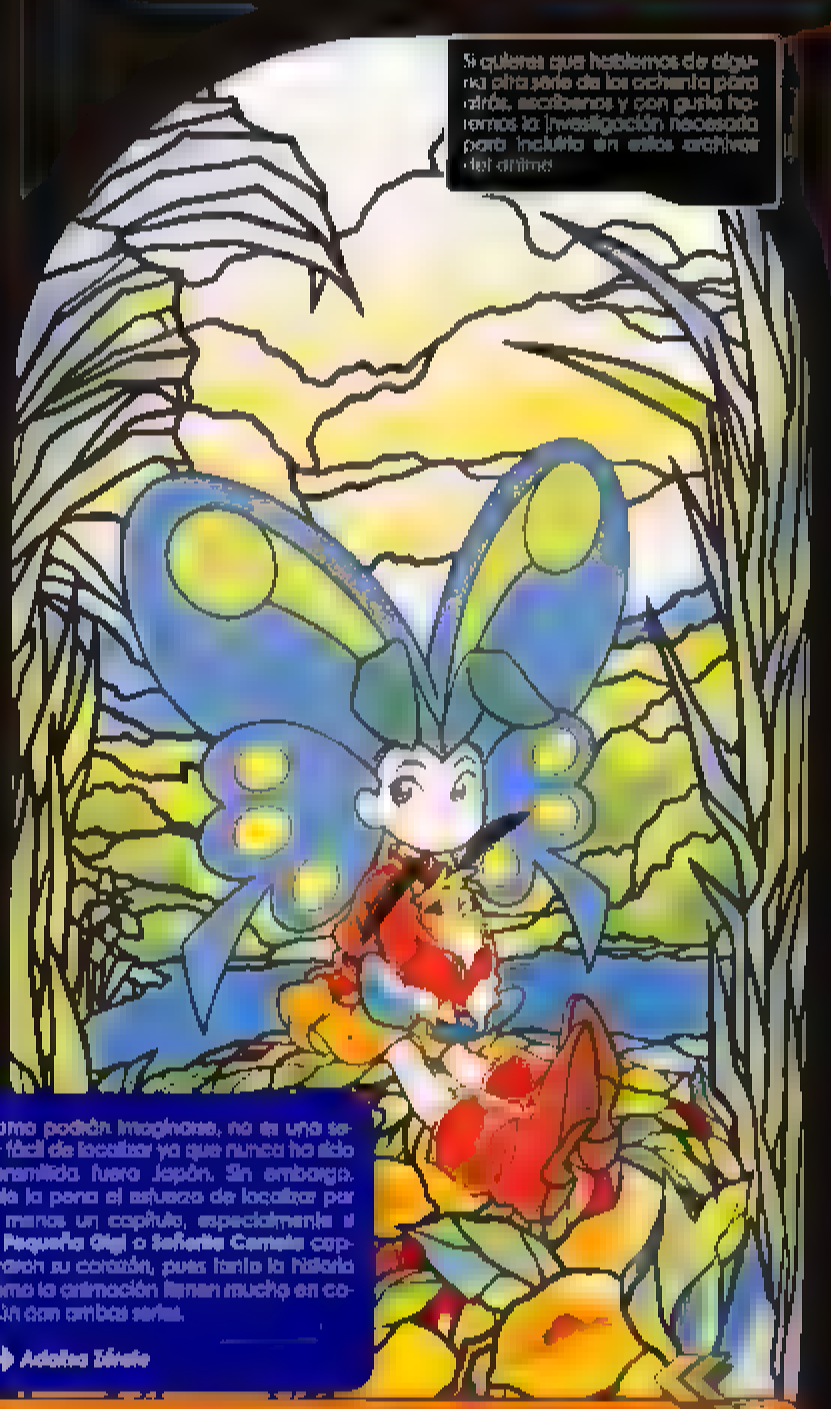
YADAMON

Las princesas mágicas son una tradición del anime tan importante como los mechas, además de los juegos con más de cinco décadas peleando por ellos. Las chicas venidas de otros mundos para cumplir deseos y los monstruos con muchos tentáculos. Por ello, y por el hecho de que cada año salen por lo menos dos series dedicadas a este tipo de niñas que con una varita mágica y el calor de su sonrisa se dedican a salvar los corazones de quienes las rodean, es extraño encontrar una que sobresalga entre todas las demás.

Dentro de la categoría de sobresalientes tenemos a **La Pequeña Gigi**, la valiente **Sailor Moon**, y a la chiquilla de la que hablaremos ahora: **Yadamon**.

Yadamon era la princesa de las hadas del bosque, cuyas alas no surgían de su espalda, curiosamente, sino de su extraña cabellera verde, formando unas simpáticas alas de mariposa en su peinado. Como todas las niñas pequeñas, era levemente traviesa lo cual, aunado a su aspiradora en la que viajaba a manera de escoba, causó grandes destrozos en su hogar por lo que a la reina no le quedó más remedio que castigarla. Así, **Yadamon** viajó al mundo de Island, una isla donde muchos animales extintos aún viven, y terminó viviendo con **Jean**, un chico amistoso y amable que hace las veces de hermano mayor, necesitado con urgencia por **Yadamon**.

La serie duró 140 episodios de 10 minutos cada uno. En ocasiones fueron retransmitidas como 3 historias en episodios de media hora. Pese a que era el mismo formato que las series infantiles de las tardes japonesas, **Yadamon** los abarcó en formas un poco diversas, con finales que tienen la particularidad de ser tan trágicos y tristes como otras historias de princesas mágicas, en los cuales se aprende que la magia sólo tiene verdadero poder cuando se usa desde el fondo del corazón para ayudar a los seres queridos.



Si quieres que hablemos de alguna otra serie de los ochenta para atrás, escríbenos y con gusto haremos la investigación necesaria para incluirla en estos archivos del anime.

Como podrán imaginarse, no es una serie fácil de localizar ya que nunca ha sido transmitida fuera Japón. Sin embargo, vale la pena el esfuerzo de localizar por lo menos un capítulo, especialmente si **la Pequeña Gigi** o **Señorita Cometa** capturaron su corazón, pues tanto la historia como la animación tienen mucho en común con ambas series.

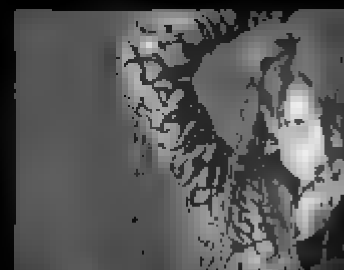
▶▶▶ **Adalisa Zárate**

NOTICIAS



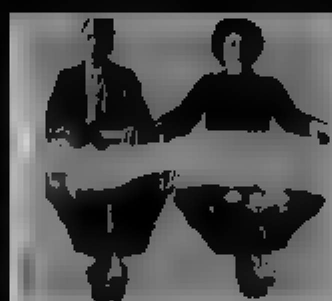
La más segura es que el disco salga días antes o días después de la publicación de esta sección (3 o 4 días de diferencia aproximadamente), pero **La'Cryma Christi** vuelve con un nuevo álbum, donde se incluirán sus últimos dos sencillos, esperamos que en esta ocasión vuelva al estilo que había manejado antes del Zeus, que en serio se extraña.

Muchos de los fans ya lo sabrán, pero **Soroban** (una de las bandas más actuales de visual kei y de las más populares, con una música muy buena, por cierto) se separó el 2 de agosto pasado, una verdadera pena, ya que prometían mucho dentro del ámbito musical.



Si creían que hace un tiempo que no hablábamos de ellos, pues están equivocados. Como el 27 de este mes saldrán muchos CD's, esta banda de hip hop no podía ser la excepción y nos sorprende con **Few Light this Night**, su nuevo sencillo. ¿Qué esperan? ¡Cómprenlo!

Nos llegó recientemente el sencillo Kaleidoscape de **Kaya** y nos enteramos que para finales de este mes saldrá su nueva producción, acompañada con su segundo concierto, esperemos que **Kalm** sea nuevamente su compositor y que sus conciertos estén cada vez mejor.



En cuanto a **Haya**, para las mismas fechas estará presentando su tercer álbum, aunque lo más probable es que no participe **Kaya** como vocalista, pero estamos seguros de que la calidad de este trabajo será comparable [illegible] sus CD's anteriores.

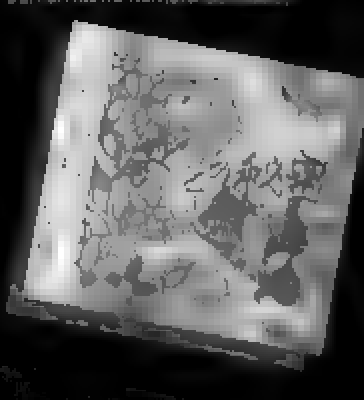
La agrupación liderada por Kisaki, **Phantasmagoria** (banda de la que hablaremos en próximos números), ha sacado *Synthesis Songs*, su nuevo sencillo con un aproximado de 4 canciones. Esperamos tenerlo pronto para hacer la reseña, pero [illegible] es seguro, a los fans de **Kisaki** no [illegible] decepcionará en lo absoluto.



El grupo visual **Kra** se ha convertido en major recientemente y para celebrarlo lanza este 21 de septiembre un single llamado Heart Balance, el cual saldrá con dos versiones: la tipo "A", con DVD, y la "B", únicamente con el single.

Además, [illegible] una gira desde el 18 de agosto [illegible] el 11 de septiembre, con la cual se despiden definitivamente del terreno indie.

Asagi, vocalista [illegible] banda visual D, lanza un single [illegible] solista llamado Corvinus, el 25 de septiembre. El disco saldrá en dos versiones, con y sin DVD, además de que el día en el cual el disco salga a la venta, también saldrá un perfum[illegible] con el mismo nombre [illegible].



Kannivalism, otro grupo visual anteriormente, ha pasado también a su etapa de major y sacará su primer disco debut titulado Ritori este 27 de septiembre con 2 versiones. Como dato curioso se puede agregar que aún siendo visual, firmaron con la discográfica Avex, la cual es mayormente conocido por tener entre sus filas a grupos pop e idols.

A.O.I. y Nikura Yuri.

Gazette

En los últimos años, muchos cambios han pasado referente a cuestiones musicales en Japón. Una de ellas es la enorme aceptación de su música en otros países alrededor del mundo, por tanto, varios grupos han comenzado a dar conciertos en Occidente, y uno de ellos es **Gazette**, una agrupación relativamente joven, pero que ha sabido colocarse perfectamente dentro del medio haciendo uso del típico concepto del visual kei.



Ya como una agrupación major, **Gazette** se ha ganado el cariño y respeto de muchos fans alrededor del mundo, atrayéndolos no sólo por su imagen, sino en su música y en sus conciertos, donde siempre dejan al público más que satisfecho. Pero al igual que otros grupos, ha decidido probar suerte en Occidente, iniciando con Alemania en la convención Animagic de Bonn, [illegible], los días 29 y 30 de julio y de allí recorrer otros países más.

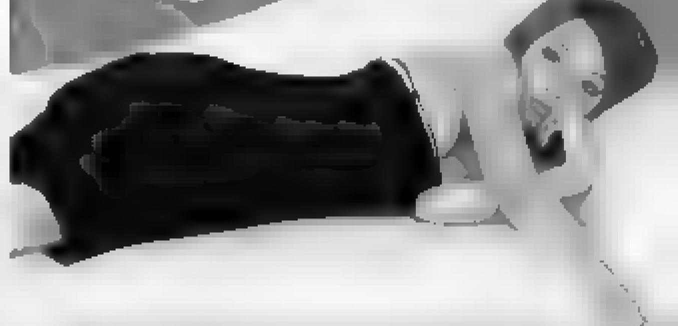
En opinión de sus fans, **Gazette** ha hecho algo particular: saben que son visuales y qué tipo de música pueden esperar. Sin embargo, sus canciones tienen algo que te atrapa. En sus inicios no tenían nada en particular, según se dijo, pero bastó con verlos en el escenario para atraparte con sus personalidades; en ocasiones llegaron a ser comparados con **Dir en Grey**, pero pronto demostraron que tal comparación era un error ya que su concepto mucho más explosivo envolvía al público en un ambiente de ritmo y baile; como ejemplo tenemos las canciones Rock y Silly God Disco, otras algo más oscuras como Cockroach y Tafon, hasta baladas rock como Reila y Cassis, donde fácilmente caes bajo el encanto de la voz y las guitarras.

Dentro de sus trabajos más recientes puedes encontrar su segundo álbum major, **Nil**, donde hallarás una mezcla de rock y balada (considerado como su mejor álbum hasta la fecha). Ahora bien, si quieres verlos más que sólo oírlos, te recomiendo el DVD Film Bug I, donde encontrarás 6 videos muy bien trabajados tanto en fotografía así como en efectos, escenarios y actuaciones; muy recomendable si eres fan; y si no, más que perfecto para empezar a conocerlos.

▶▶▶ ***Eurídice M Lozano A. (Nikura Yuri)***



Ayumi Hamasaki — Blue Bird



Como muchos sabrán, **Ayumi Hamasaki** es una de las divas del pop en Japón. Realmente una institución en cuanto a idol se refiere. Sin embargo, hay muchos peros en cuanto a ella como artista: uno es su calidad musical en vivo, ya que según muchos, su voz es muy nasal y en sus conciertos llega a atrasarse un poco su tono.

En cuanto a sus discos, he de decir que son buenos a partir del *Memorial Adress*, el cual es, para mi gusto, su mejor trabajo, aunque sus últimos sencillos han sido malos al no tener esa sensación que tenían sus antiguas canciones.

Blue Bird salió durante junio de este año (al escribir estas líneas, apenas habrán pasado unos cuantos meses), pero en cierta manera se puede decir que se está encasillando.

Blue Bird cuenta con un total de 6 canciones, de las cuales, como ya es costumbre, dos son instrumentales. El primer track es *Blue Bird*, la cual es una canción pop, como de costumbre, sin embargo, ésta se parece mucho a trabajos anteriores, de hecho se puede decir que es una canción preparada para ser el ending de cualquier anime.

La siguiente canción es *Beautiful Fighters* (comienza con una tonada muy similar a la de una marcha, cosa que la vuelve algo infantil). Esta pieza, de igual manera es muy pop, llena de sintetizadores, aunque no es tan intenso como la anterior.

Ladies Night ~ Another Night es el siguiente track, que a mi parecer es el que más vale la pena, pues es una mezcla de rock pop y música electrónica muy buena.
Para finalizar, tenemos el remix de *Blue Bird*, debo decir que la mezcla está bien lograda y sin duda alguna les gustará a los amantes de los remixes y de la música electrónica. En lo personal, me gustó más esta mezcla que la canción original, pero ya saben, en gustos se rompen géneros.



Blue Bird es un sencillo únicamente para gente que colecciona material discográfico de la cantante, de igual manera recomendado para la gente muy popera. Sin embargo, este single no cuenta con la fuerza de trabajos anteriores.

▶▶▶ **A.C.I.**

Detrás del Anime y el Manga





BIOGRAFÍA DE JUNICHI SATO

PUÑADO DE ESTRELLAS

Pese a su gran talento creativo para idear historias e imaginar mundos alternos, Junichi Sato inició su carrera entre bastidores de la animación. Participó como manager de producción de la serie **Queen Millenia** en 1981, al año siguiente tuvo el mismo papel en **Pataliro**, sin embargo en 1983 tuvo la oportunidad de participar como guionista y director de episodios en **Bemubemu Hunter Kotengu Tenmaru**, estas actividades le permitieron explorar campos creativos que le entusiasmaban, sin embargo, su gran oportunidad se presentaría en 1985 con la serie **High Step Jun**, donde colaboró con la creación del guión, fue director de episodios y además se involucró en el proyecto como asistente de dirección, lo cual le permitiría pulir su conocimientos previos adquiridos años atrás. A partir de 1986, Sato toma la batuta como director de serie **Maple Town Monogatari**, pero a la sazón desaparece del medio durante tres años, en los cuales perfeccionó aún más su técnica y estilo, para entonces embarcarse en la más extraordinaria aventura de su vida: dirigir anime.

En 1989, tuvo a su cargo **Akuma-kun** y **Mobile Suit Gundam 0080: A War in the Pocket**, tanto en dirección como en guión. Al año siguiente realizó **Kimama ni Idol** y **Mooretsu Atarou**, mientras que en 1991 llevó a cabo **Goldfish Warning!** y **Ultraman: Towards the Future**, donde fungió como productor. Dichos proyectos fueron casi desapercibidos por el público, de no ser porque en 1992, luego de sobrevivir su primera década creativa, formó parte del personal de un ambicioso plan creativo que en poco tiempo se convertiría en un verdadero hito del anime: **Bishoujo Senshi Sailor**

Neon, donde Sato participó como director y guionista durante las cinco temporadas que conforman la totalidad de la serie, que enganchó positivamente a la audiencia, tanto japonesa como extranjera. Sato concluyó su participación en dicha producción hasta 1995; ese mismo año colaboró como guionista del cuarto episodio de la serie **Neon Genesis Evangelion** donde usó el seudónimo de Kiichi Hadame. Luego de tan ardua faena creativa, Sato se dio un merecido descanso.

Sato volvió a la animación en 1997 con **Yume no Crayon Oukoku**, cuya pr[illegible]ión tardó dos años; entonces, junto a [illegible] Igarashi, dirigió **Ojamajo Doremi**, una serie de magia para niños. Inspirado por la temática, tuvo la idea de crear **Mahou Tsukai Tai** una divertida historia de brujitas, que tuvo la oportunidad de dirigir. A partir de ese momento, Sato comenzó a intercalar actividades creativas que le gustaban mucho, como la creación de proyectos, la colaboración en guiones y la dirección, así, en la medida de lo posible, procuraba encabezar [illegible] personal para desarrollar visualmente su propuesta; sin embargo, también se involucraba en proyectos ajenos que le permitían experimentar tanto temática como artísticamente.

En el 2000, dirigió **Gate Keepers** y **Strange Dawn**, cuya concepción original era de Sato, al igual que **Pretear**, la cual dirigió al año siguiente; también participó en el guión y la dirección de **Slayers Premium**.

Con veinte [illegible] de carrera, Sato estaba en su mejor momento, pues el público ya era capaz de identificar su estilo, además sus proyectos personales eran del agrado de la audiencia, así que comenzó a recoger los frutos de su [illegible] creativa. En el 2002, luego de dirigir series de sci-fi, chicas mágicas y mechas, dirigió un cuento de hadas donde los protagonistas representan una trágica historia de amor; al año siguiente lanzó **Kaleido Star**, otro rompimiento temático y creación personal que fue recibido con beneplácito por la comunidad otaku.

El 2004 se presentaba un nuevo reto como director, un ejemplo de ellos fue **Sgt. Frog**, así como retomar exitosos programas pasados que merecían su secuela; así dirigió las series **Kaleido Star: New Wings** y **Ojamajo Doremi Na-i-sho**. Al año siguiente realizó **Fushigiboshi no Futagohime** y **Aria: The Animation**, mientras que en el 2006 lanzó las secuelas de dichos proyectos.

MÁSCARAS CREATIVAS

Dado que Sato participaba activamente en varias series que se lanzaron simultáneamente, tuvo la necesidad de utilizar un seudónimo para involucrarse en otros proyectos. Bajo la identidad de Kiichi Hadame fue parte del personal de continuidad de **Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion** y escribió el episodio 24 de **Saber Marionette J** y el episodio 4 de **Vision of Escaflowne**, así como el guión de **Mobile Suit Gundam**.

En conclusión, Sato es un artista del anime, su estilo de dirección se distingue por su peculiar narrativa visual, bien vale la pena verlo en acción en cualquiera de las series donde ha participado.

▶▶ JJ







Heroínas de Junichi Sato

KALEIDO STAR / SORA:



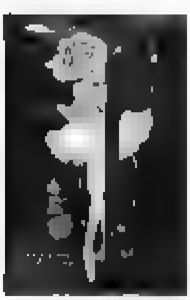
Refleja la complejidad de la adolescencia, al mostrar una actitud impulsiva y alegre, que también se deja llevar por la desesperación y la derrota; este papel representa cómo pese a la fatalidad se logra salir adelante, aunque Sora pierde a sus padres conserva la esperanza de alcanzar su sueño, así enfrenta una increíble aventura que implica romper dilemas existenciales y permite que surjan retos dolorosos, subrayando así la esencia misma del ser humano: el dolor impulsa la fortaleza.

MAHO TSUKAI TAI / SAE:



Estudiante de secundaria que se distingue por su asombrosa torpeza, sin embargo, es entusiasta y dispone de una gran fuerza de voluntad, así que difícilmente se da por vencida. Ingresa al Club de Magia de la escuela, donde no destaca mucho, pero es capaz de generar grandes hechizos, pese a que se niega a creerlo, es una de las brujitas más poderosas, pero su falta de confianza en sí misma le impide ver su verdadero talento. A pesar de que su principal anhelo era estar cerca del chico que le gustaba, conforme avanza la historia, el pretexto se disuelve y muestra entonces que su propósito real era la magia.

PRINCESS TUTU / AHIRU:



Tiene trece años, es amigable y muestra con frecuencia su calidez, se distingue por su peculiar estilo para hablar rudamente; esto es una fachada de una chica insegura que tiene una pasión nada sencilla, así se debate entre recuperar el corazón roto del príncipe y soñar que baila con él, enfrenta la adversidad con gran ímpetu, pero a pesar de su esfuerzo finalmente quedará patente que la vida misma no es de color de rosa. Papel trágico que refleja cómo también puede ser una historia de amor.

ARIA: THE ANIMATION / AKARI:



La más joven de las heroínas de Sato, Akari es la más nueva de las trabajadoras de la compañía **Aria en Aqua** (antes **Marte**). Siempre está sonriente, alegre, y es prácticamente imposible lograr que se enoje o se vea levemente molesta. Como aprendiz de gondolera, tiene mucho que aprender de su profesión en la ciudad de Neo Venecia. Al igual que las otras heroínas de Sato, Akari comienza un viaje que la llevará no sólo a conseguir sus sueños, sino a madurar como persona.

Cronología Junichi Sato



SERIES

- 1981.- **Queen Millenia** / Encargado de producción
- 1982.- **Patalira** / Encargado de producción
- 1983.- **Bemubemu Hunter Kotengu Tenmaru** / Guión y director episódico
- 1984.- **Tongari Boushi no Memoru** / Guión y director episódico
- 1985.- **Hai Step Jun** / Asistente de director, guión y director episódico
- 1986.- **Maple Town Monogatari** / Director
- 1989.- **Akuma-kun** / Director
- 1990.- **Kimama ni Idol** / Director
- 1990.- **Mooretsu Atarou** / Director
- 1991.- **Goldfish Warning!** / Director
- 1992.- **Bishoujo Senshi Sailor Moon** / Director
- 1993.- **Bishoujo Senshi Sailor Moon R** / Director
- 1997.- **Yume no Crayon Oukoku** / Director
- 1999.- **Ojamajo Doremi** / Director
- 1999.- **Maho Tsukai Tai!** / Idea original y director
- 2000.- **Strange Dawn** / Director
- 2000.- **Gate Keepers** / Director
- 2001.- **Shina Shinryuki Densetsu Prateer** / Creador original y director
- 2001.- **Stayers Premium** / Guión y director
- 2002.- **Princess Tutu** / Director
- 2003.- **Kaleido Star** / Idea original y director
- 2004.- **Sgt. Frog** / Director
- 2004.- **Kaleido Star New Wings** / Director
- 2004.- **Ojamajo Doremi Na-i-sho** / Director
- 2005.- **Fushigiboshi no Futagohime** / Director
- 2005.- **Aria The Animation** / Director
- 2006.- **Fushigiboshi no Futagohime Gyu!** / Director
- 2006.- **Aria, The Natural** / Director

Producción bajo el nombre de Hajime Tenko

- **The New adventures of Kimba the White Lion** / Guión

Producción bajo el nombre de Kiichi Hadame.

- **Cowboy Bebop** / Guión, episodio 18
- **His and Her Circumstances** / Guión, episodio 18
- **Mobile Suit Gundam 0080: War in the pocket** / Guión
- **Mobile Suit Zeta Gundam** / Guión
- **Neon Genesis Evangelion** / Guión, episodio 4
- **Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion** / Continuidad
- **Saber Marionette J** / Guión, episodio 24
- **Vision of Escaflowne** / Guión, episodio 15

MUNDOS ALTERNOS, PARALELOS Y ESCONDIDOS



Cuando se habla de los **multiversos** y los mundos paralelos se tiende a pensar en nada menos que en **Superman**, **Spiderman** y los diversos héroes que pululan tanto en **Marvel** como en **DC**, ya que si hay un tema que el género de superhéroes ha agotado hasta el cansancio es el de las posibilidades de universos a la vuelta de la esquina.

Tan agotada está la premisa que **DC** ha tenido que reescribir desde cero su historia en tres ocasiones diferentes (**Crisis de las Tierras Infinitas**, **Hora Cero**, **Crisis Infinita**) para lograr que de una u otra forma su continuidad tenga algo de sentido por algún lado.

Pero el tema no es exclusivo del cómic. El manga también ha tocado el tema, aunque desde otro punto de vista. Los dos casos más recientes son **Tsubasa Chronicle Reservoir** y la película de **FullMetal Alchemist**, pero eso no significa que sean los únicos. Desde **Wings of Honneamise** hasta **Virgin Fleet**, pasando por **Sakura Wars**, el anime y el manga se han dedicado a explorar algunas de las posibilidades que presenta la hipótesis de los **multiversos**.

Lo que no es muy familiar para aquellos que no están precisamente indoctrinados en la ciencia es que la teoría de los **multiversos** no es solamente ciencia ficción, sino una particular teoría que cubre varias disciplinas humanas, como la física y la filosofía. Si bien el término **multiverso** fue usado por primera vez en la ciencia ficción por el autor Michael Moorcock, eso no significa que sea únicamente útil para los fanáticos de la fantasía.

¿QUÉ ES EL MULTIVERSO?

El **multiverso** es el término por el cual se conoce al conjunto hipotético de posibles universos múltiples que podrían o no construir lo que conocemos como la realidad física.

Si esa explicación les pareció confusa, espérense a que la expandamos un poquito más, ya que los científicos interesados en la posibilidad del fenómeno lo complican aún más. Una de las ideas mayormente aceptada fue la propuesta por Max Tegmark en el 2003, donde propone que el **multiverso** se divide en niveles, empleando teorías de otros autores. Así, en el nivel Uno tenemos al **Universo Múltiple Abierto**, donde cada una de nuestras decisiones crea un nuevo universo (uno por cada desición tomada) y esto se mantiene en una constante expansión.

Otra teoría, que constituye el nivel dos de Tegmark, es el de la **Burbuja de Andre Linde**, que propone la existencia de burbujas infinitas, cada una conteniendo universos múltiples abiertos, alejados entre sí. Estos tienen en sí mismos constantes físicas diferentes. Es decir, en uno la ley de gravedad puede no funcionar, en otro, el oxígeno es venenoso, y así sucesivamente. Esta idea es más similar a lo que conocemos como universos paralelos, aun cuando dichos universos se encuentran, en teoría, tan alejados del nuestro que sería imposible viajar a ellos.

Una tercera teoría al respecto habla del Gran Rebote. Esta teoría postula que el Big Bang es un periodo de expansión, que será seguido de un periodo de contracción y como el universo oscila entre estos dos periodos, entonces cada oscilación crea una serie nueva de universos diferentes al anterior. Si bien, esta teoría ya no es muy popular entre los parientes del **multiverso**, sí es considerada seriamente como una posible explicación a la creación del universo que conocemos.

Por supuesto, dado que todas estas teorías no tienen una base científica que las sostenga pues están totalmente construidas sobre elementos que no pueden ser comprobados de ninguna manera, muchos científicos consideran que no es ciencia, sino metafísica y, por tanto, no debe ser tomada en serio o siquiera como un tema de discusión interesante. Aquellos que llegan a admitir que tal vez podría ser ciencia, también argumentan que es mala ciencia, ya que está sustentada de lo que el investigador cree, y no por lo que sabe. Esta discusión, por supuesto, no tiene fin ya que al mismo tiempo los defensores de la teoría argumentan que hasta hace un par de siglos la Tierra se suponía era plana para los hombres de ciencia porque nadie la había visto redonda.

UNIVERSOS PARALELOS

Así como el **multiverso** es un término científico, en el caso de la ficción el término correcto es **Universo Paralelo**. Con esto las cosas cambian de tal manera que no hay más reglas que las de la imaginación del autor por lo que **Realidad Alterna** también es un término muy usado para describir estos mundos.

Justamente por la cantidad de términos empleados, el dividir al género se pone complicado, pero puede resumirse de la misma forma que el **multiverso**: "Es un conjunto de universos que tiene muchas cosas en común, pero se diferencian por varios detalles, por mínimos que estos sean". El explorar estos detalles es lo que hace a la ficción, basada en los mundos alternos, algo tan especial.

▶▶▶ ***Adalisa Zárate***

¿QUÉ SUCEDIÓ EN LA QUINCENA... USTED SABE?

Hablemos de conflictos verdaderamente reales y preocupantes (olvídense de si Simba es copia de Kimba y cosas por el estilo, por favor).

Me refiero al conflicto Árabe-Israelí del que todo mundo está hablando pero del que muy pocos están informados realmente.

Empezaremos por el principio, por el origen del pleito, cuando los judíos buscaban un territorio en donde establecerse (y por esto me refiero a todos los judíos del mundo), encontrándolo finalmente en Palestina.

El único problemita es que ese territorio estaba ocupado por árabes (desde el siglo VII), quienes no tomaron con mucha gracia la ocupación. Lo primero que se nos viene a la cabeza es la palabra invasión, sin embargo, hay que irnos con cuidado porque los judíos aclararon que la llegada al territorio era simplemente cuestión de tiempo, pues Abraham ya se había establecido en el 1600 a.C.

Declaraciones aparte, las cosas se mantuvieron tranquilas hasta la llegada de la Segunda Guerra Mundial, periodo en el cual la inmigración a Palestina por parte de los judíos se incrementó (gracias al holocausto). Al respecto, organizaciones como la ONU no podían hacer nada debido al estigma que cargaban en sus espaldas por el asesinato de más de 6 millones de judíos por manos alemanas. La ONU en vez de detener el flujo o encontrar otras formas más pacíficas, decide repartir el país entre las dos facciones (1947) para lograr la paz.

¿No necesito decirles el final de ese conflicto verdad? Ya ha habido 5 guerras desde la proclamación del estado israelí a favor de los judíos.

Las soluciones brillan por su ausencia y las opiniones sobre el proceder de ambos bandos se dividen. Mientras tanto, como consecuencia, el conflicto entre árabes e israelíes sigue en pie, más fuerte que nunca y creciendo a límites insospechados. No importa quién gane, los perdedores seremos todos al ver que como raza humana preferimos alzar las armas antes de poner en práctica el diálogo para encontrar la paz.

▶▶▶ ***Aurea D. Frontera***

¿No les ha pasado que leen la reseña de un manga en una revista diciendo que es la última coca-cola del desierto, pero cuando lo compran los deja con cara de ¡¿What?! ¿Cómo fue que les gustó eso? La razón es porque cada cabeza es un mundo, así que lo que le gusta a uno seguramente no le gustará a todos.

Por tal motivo y para dar una visión más amplia de un volumen de manga, tenemos esta sección con las muy variadas opiniones del staff.

EN-GUSTOS SE ROMPEN GÉNEROS

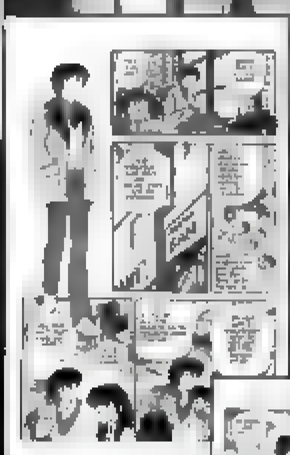
Maison Ikkoku

Yusaku está intentando por todos los medios entrar a la universidad para poder mantenerse y que su familia no lo considere un fracasado. Hasta ahí, todo bien, ya que Yusaku es trabajador, emprendedor y responsable. El problema está en que sus compañeros de edificio, llamado Ikkoku-Kan, son un desastre. Si no es Yotsuya, pasando como "Pedro por su casa" a través de un agujero en la pared, es *Akemi* paseándose semi desnuda, o la señora Ichinose, *borracha como una cuba. Desesperado por el ambiente que lo ha hecho reprobar varias veces,* Yusaku decide irse para siempre, sólo para encontrarse con la nueva gerente del lugar, la bella viuda Kyoko. *Enamorado totalmente,* Yusaku decide quedarse para conquistarla, sólo que ahora, además de tener que luchar con sus vecinos para pasar sus exámenes, también tiene varios rivales de amor.



Aurea: Definitivamente, este manga se los recomiendo a todas las personas que gusten de la comedia romántica. A pesar de que odio las historias que se alargan debido a los *malentendidos* románticos entre personajes, **Maison Ikkoku** logra que éstos sean precisamente lo que te tenga anclado a la historia. Y no sólo eso, pues toca temas concernientes a las relaciones por las cuales todo el mundo ha pasado. Lo mejor es que lo hace con un toque tan sarcástico que no puedes dejar de reírte por un buen rato. Es, de todo a todo, un manga excelente, llevado a cabo por una mangaka que conoce el oficio de contar historias. Es la neta. Vayan y léanla. ¡Es una orden!

CALIFICACIÓN: ★★★★★



Janeth Lavrencia: Siendo uno de los primeros trabajos de *Rumiko Takahashi*, es considerado ya un clásico, pues pertenece a la producción de la vieja guardia donde los rostros todavía eran redonditos. En caso de compararse con su última obra, **InuYasha**, es notable la extraordinaria evolución creativa de la autora. La historia es buena y muestra claramente el gran esfuerzo de *Takahashi* por presentar un argumento coherente, agradable y con un peculiar gancho narrativo. Aunque los personajes distan mucho de lo que actualmente gusta a la comunidad otaku-kei, es su construcción emocional lo que logra una identificación directa con el lector, así que bien vale la pena retomar este título como relax visual, para salir un poco de la estilización y la rivala parafernalia visual.

CALIFICACIÓN: ★★★★



Carlos Saito: En general, el trabajo de *Rumiko* siempre me ha gustado, y éste no es la excepción. **Maison Ikkoku** es romántico y cómico, aunque podría decirse que cae en sus clichés, pero aún así vale la pena. Tal vez el dibujo no es muy bueno, pero se compensa con la narrativa gráfica y la historia, definitivamente un manga que no debe pasar desapercibido.

CALIFICACIÓN: ★★★★

Adalisa: **Maison Ikkoku** es, sin lugar a dudas, mi historia favorita de *Rumiko Takahashi*, principalmente porque la mujer logró terminar la historia sin dejar cabos sueltos y con un final digno para todo el mundo. Sin hilos exageradamente largos, ni situaciones francamente imposibles (nadie aquí es comprometido en matrimonio por un plato de sopa), **Maison Ikkoku** es una novela de enredos como el sitcom más clásico. Una verdadera joya en la corona de la mangaka más famosa del mundo, y una pieza que no debe faltar en ninguna colección.

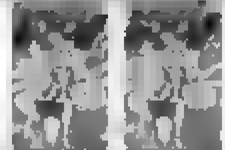
CALIFICACIÓN: ★★★★★


ANIME
& MANGA


ANIME
& MANGA



EN-GUSTOS se rompen géneros



Code Name Wa Sailor V

Minako Aino es una chica entre todas: activa, divertida, atarantadita. Y su vida es muy común hasta que se tropieza con **Artemis**, un gato blanco con una marca en la cabeza en forma de luna que sin más ni más le informa que es la reencarnación de la *Princesa de Venus* y que tiene la misión de salvar al mundo de los enemigos que destruyeron el reino de *Afrodita*. Armada de una pluma parlante de nombre **Boss**, un espejo de transformación y todo su ánimo, **Minako** se transforma en **Sailor V**, la guerrera que lucha por el amor y la justicia. La precuela de **Sailor Moon**, **Code Name Wa Sailor V**, nos genera más preguntas que respuestas, pero es un buen principio para la colección. ¿O no?



Aurea: Bueno, jamás pensé que hubiera algo más insoportable que **Kaitou Kamikaze Jeanne**, ¡pero lo hay! Si te gustan los mangas de princesas mágicas, pues, en serio, no leas mi reseña, porque yo soy de las que no me late en absoluto esta clase de género (con sus honrosas excepciones, como **Magic Knight Rayearth**), así que mi opinión podría parecerte injusta. Una vez aclarado esto, prosigamos. ¿Pero en qué demonios estaba pensando la autora? ¡Hasta cuando la leía me acordé del lema de aquella tienda donde dicen que "Soy totalmente P..."! ¡Ah, sí...! Y, ¿cómo es posible que no la reconozcan con sólo un antifaz? A Superman se la paso... porque es Superman, pero, ¿a ella? No, no, no, fatal... Nunca pensé decirlo, pero prefiero *Sailor Moon*. La historia es de lo más común y corriente, con personajes completamente odiosos. Ahora entiendo por qué **Mina** de **Sailor Moon** era la que peor me caía. Definitivamente no vale la pena, ni siquiera si eres fan de **Sailor Moon**. Mis ojos nunca podrán ser los mismos.

CALIFICACIÓN: ½ ★



Judith Lievano: En esta obra *Naoko Takeuchi* se distingue por su estilizado diseño de personajes, donde abundan las figuras largas y lo primordial es cuán linda puede ser la protagonista, aunque carezca por completo de una personalidad definida. Sin embargo, la historia es capaz de enganchar con gran facilidad, aunque carece de complejidad dramática, cuenta con una narración visual buena que pudo salvar la premisa principal. La exquisita construcción lineal de cada personaje es muy atractiva, digna de coleccionarse, pero hasta ahí llega. Afortunadamente *Takeuchi* tuvo otros proyectos mucho más fructíferos y menos triviales que las aventuras de la superchica japonesa, que en un sólo manga muestra toda la historia totalmente predecible, que en ocasiones carece de plataforma argumental sólida. Dicen que echando a perder se aprende.

CALIFICACIÓN: ★★



Carlos Sallo: **Sailor V** es un manga bueno en cierta manera, aunque he de decir que no lo dejará satisfecho si le gusta un manga por el dibujo. Extrañamente siento que *Naoko Takeuchi* tenía mejor arte en esta época que cuando dibujó **Sailor Moon**, sin embargo, no convence del todo. En **Sailor V** podemos conocer más la historia de **Mina**, eso es lo atractivo. El dibujo, muy estilizado, con pantallas de puntos utilizados al estilo shojo clásico y la narrativa, a decir verdad, no es muy buena pero cumple su cometido: entretener. Como primer volumen está bien.

CALIFICACIÓN: ★★★



Adalisa: Si nunca han leído, visto o escuchado de **Sailor Moon**, **Sailor V** puede parecer excesivamente original. Si por el contrario, son fans de la serie mencionada, pues va a ser la cosa más predecible del planeta, incluyendo malignos que se disfrazan y misteriosos chicos de antifaz que ayudan a la heroína pero podrían ser malos. Lo peor de todo es que las preguntas que **Sailor Moon** no respondió, ¡**Sailor V** ni las menciona! Este de plano sólo es para fans acérrimos de las princesas mágicas, o de perdida, de *Naoko Takeuchi*, porque si no, definitivamente no lo van a disfrutar.

CALIFICACIÓN: ★★

BLANCO y NEGRO

¿Qué pasa con el anime en las televisoras nacionales?



Esta es una muy buena pregunta. Hace diez años, el anime parecía manar como agua en los canales de televisión abierta, dominando audiencias y horarios. Diez años antes era raro el horario que no tenía un anime, ya fuera en canal 5, canal 7 o hasta en el 11. Pero ahora, aun cuando existen canales por cable que transmiten anime las 24 horas del día, encontrar anime en la televisión abierta es como buscar una aguja en un pajar. ¿A qué se debe esto? Como especular no sirve de nada, en **Anime y Manga** decidimos preguntar a las únicas capaces de contestarnos: las televisoras.





¿Por qué ya no se transmite tanto anime por canal 5?

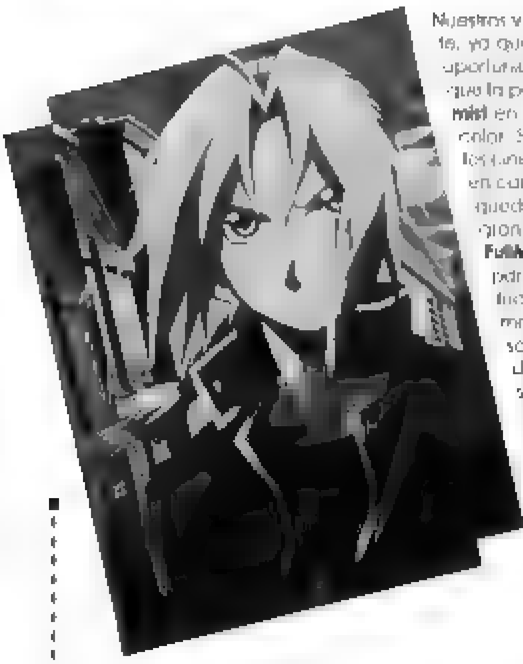


El canal 5 es el segundo más importante de la cadena Televisa, se dirige a niños y adultos durante el día, así que la programación se enfoca, en general, a un ambiente completamente familiar. Lo más importante de un canal son los niveles de audiencia, por ello si un producto no genera las audiencias necesarias, se cancela. El caso del anime es muy arriesgado pues nada asegura su éxito, aunque existen excepciones que afortunadamente se consideran golpes de suerte. Actualmente se transmite **One Piece**, que ha gustado mucho, digamos que el **canal 5** está en una fase de experimentación en la que intercala caricaturas de popularidad que gozan de la preferencia del público con la inserción, dentro de la programación, de un espacio para las nuevas propuestas, aunque su estadía dentro de la programación depende del nivel de audiencia, por ello, si gusta más **Bob Esponja** que un anime, definitivamente se le dará prioridad al que genera más nivel de audiencia. Ya anteriormente, el **canal 5** se arriesgó con algunos títulos como **Dragon Ball**, donde al inicio parecía totalmente inofensivo y para un público infantil, pero la violencia, los desnudos e incluso el lenguaje, afectó definitivamente pues aunque se transmitió la serie completa, fue necesario hacer algunos cambios, otro ejemplo es **Yu-Gi-Oh!** en la cual hubo la necesidad de justificar algunas escenas o bien borrar ciertos detalles, pues no es posible transmitir violencia explícita sin pensar en las consecuencias, recordemos que el giro de la barra de caricaturas de **canal 5** es para un público menor de trece años, así que lo ideal es recurrir a las producciones más adecuadas para este tipo de audiencia y, en este, caso el anime no cuenta con esos requisitos.

Lic. Alberto Ciurana
Vicepresidente de Programación
Televisa Chapultepec

Jazelh Lavrock

NOTICIAS : MANGA (Y ANIME TAMBIÉN)



Nuestros vecinos tienen mucha suerte, ya que durante agosto tuvieron oportunidad de ver nada menos que la película de **FullMetal Alchemist** en pantalla grande y a todo color. Si bien no fueron muchos los cines que la pudieron colocar en cartelera (algunos estados se quedaron con las ganas) es un gran paso para los fans, ya que **FullMetal Alchemist** no tiene la participación de ningún estudio conocido en América más allá de los círculos de sospechosos usuales. La serie definitivamente no puede ser considerada un anime para niños. Pero ¿quién sabe? Tal vez **Funimation** se lance a estrenarlo en nuestras carteleras. Se vale soñar, ¿no?

El Anime de **Bleach** ya fue comprado para su transmisión en Estados Unidos con el anuncio de un nuevo reparto para el doblaje en inglés. Entre los nombres mencionados se encuentran *Johnny Yong Bosch*, *Adam Pak* (el "manga" [illegible]), como **Ichigo**; *Michelle Ruff*: Tomoyo, como **Rukia**; y *Stephanie Sheh* (más conocida por su trabajo de traducción), como **Orihime**.



Algunas licencias cambiaron de manos. **Parasyte**, por ejemplo, pasó a la compañía **Del-Rey** tras haber sido traducida en su totalidad por **TokyoPop**. Si esto significa que no volverá a ser reimpresa o que **Del Rey** sacará una nueva serie de novelas con otra presentación, aún no se sabe.



Quentin Tarantino anunció que desea hacer dos animes basados en **Kill Bill** a manera de precuelas de la historia de la novia y su búsqueda de venganza. Por supuesto, esto todavía está en etapa de planeación por lo que a estas alturas podemos decir que es casi un rumor. La primera sería la historia de **Bill** y sus maestros, mientras que la segunda sería una historia original sobre la novia.



KAMIKAZE:

MATRIX A LA JAPONESA



Satoshi Shiki es un gran dibujante de manga, que ya tiene en su haber más de 10 años de carrera como [illegible]. Tenemos [illegible] de una [illegible] más que genial, un grafismo [illegible] [illegible] pero que nos deja boquiabiertos con el simple hecho de [illegible].

Si bien *Satoshi Shiki* ya lleva varias series publicadas en Japón, las dos más conocidas son **Riot**, su primera obra y **Kamikaze**, la cual será la que analizaremos enseguida.

Kamikaze ha sido considerada la obra [illegible] mayor popularidad del autor, pues que gracias a su equipo, el **Wrench Studio**, logró impactar a todos con el arte. Esta historia cuenta con un total de 7 tomos publicados del 97 al 2002 (por desgracia [illegible] el país muy pocos tienen la fortuna de conocer).

UNA GUERRA CONTRA [illegible] BESTIAS

[illegible] de Japón ha nacido un niño [illegible] una piedra en su mano. Unos años después, el niño de la piedra tiene que [illegible]. Le dice a un viejo [illegible] se encuentra en Tokio.

Mientras tanto en Tokio, para [illegible], una pareja de amantes se encuentra ahí, en una solitaria estación del metro, cuando de pronto llega una muchacha de preparatoria. La pareja le causa un [illegible] y la mujer le grita a la joven que [illegible]. Sin embargo, no están solos, hay más gente. Al parecer, la



joven estaba esperando a los demás. El otro grupo de personas se conforma por una señora madura, un chico güero, un hombre bajito que usa gafas y un hombre alto algo deforme.

Entre todos estos miembros surge una discusión y entonces aparece Kamuro Ishigami, el hombre de la piedra. Comienza una pelea y Alguma, la chica, ataca a Kamuro. Los demás miembros también atacan a Ishigami. Alguma se retira lamentándose por los espectadores, ya que éstos morirán. Primero matan al chico, por lo que la mujer que lo acompañaba queda histérica y sale corriendo, pero es atacada por el hombre bajito.

La pelea continúa y el grupo de personas que atacaba a Ishigami se prepara para irse, el señor bajito entonces le corta la cabeza a la mujer que mataron y se la avienta junto con una bomba a Kamuro. La estación del metro explota.

Ha comenzado a llover, Misao Mikagami, una chica que vive en una iglesia, se encuentra viendo las gotas de la lluvia. Por alguna extraña razón a Misao le da miedo que comience a llover, aunque no recuerda desde cuándo empezó ese miedo.

La madre que se encarga de cuidar la iglesia llega y le pregunta a Misao por qué está despierta y ella le cuenta que ha tenido un sueño donde sale un hombre, la monja se emociona y le pregunta cómo es y ella le dice que es fuerte y alto, pero con un destino triste.

La madre se desconcierta un poco, ya que parece como si lo conociera y Misao le dice que ella siente lo mismo. Después de esto, la mujer le comenta que es mejor que se vaya a dormir ya que al día siguiente tiene que ir a la escuela y se tiene que levantar temprano.

A la mañana siguiente, Misao se encuentra con Sakurai (Alguma). Ésta se extraña, ya que normalmente nadie le habla porque siempre tiene una fama de rarita, aparte de que al igual que Misao, es huérfana y algo extraña.

Misao le comenta que es parecida a ella, ya que tampoco tiene padres y que aparte sus heridas deben tener una explicación. De pronto llegan las amigas de Misao, quienes se espantan al ver que ella está hablando con Sakurai, pero Misao la defiende. Ya en clases, una chica y Misao discuten sobre la explosión en la estación del metro que, según se cuenta, la causó una fuga de gas.



El maestro se comienza a molestar un poco por los murmullos, y comienza a llamarles la atención cuando suena un celular, él pregunta de quién es. El celular es de Sakurai, quien, excusándose, le pide permiso al maestro para hablar afuera y no interrumpir la clase.

La llamada es de Kaenguma, uno de los tipos que estaba con ella la noche anterior. Éste le pregunta por qué disfruta tanto la vida escolar, Alguma responde que también hay momentos en que no la disfruta, por ejemplo, en esos momentos estaban dándole una golpiza a un chico.

La razón de la llamada de Kaenguma, es que ya han encontrado a la mujer que buscaban. Para mala suerte de Alguma, se trata de Misao, cosa que le da mucho coraje, ya que le comenzaba a tomar algo de afecto. Mientras Kaenguma ve las fotos y siente que es una mujer horrible (aunque no sea verdad), entonces menciona algo sobre que en la noche comenzará todo.

Ya en la noche, Misao está pensando en el miedo que le daban las gotas de la lluvia, cuando llega la madre y le pregunta que si ya se ha acoplado, pues lleva viviendo allí 6 meses. Misao está algo indecisa de si debe decirle que ve en las gotas de la lluvia, ya que piensa que será un problema si le cuenta.

De pronto, la madre cae inconsciente, cuando Misao ve lo ocurrido se percata de que está rodeada por los mismos tipos que estaban en la estación del metro. Misao tiene la impresión de haberlos visto en alguna ocasión, también se percata que su amiga Sakurai está en el grupo y escucha que la llaman Alguma.

Entonces el hombre enorme, llamado Rihel, le explica que Sakurai es el nombre que tiene en el mundo de arcilla, o sea, el mundo de los humanos, pero que su verdadero nombre es Alguma. También le dice a Misao que hace mil años luchó contra las 1004 bestias y con una habitante insumisa del Kegai (al igual que Ishigami). La mano biónica de Rihel comienza a acercarse a Misao, pero Kamuro Ishigami la corta para rescatar a Misao.

Ahí comienza una pelea contra Ishigami, hasta que le lanzan una última embestida, al



parecer Kamuro ha muerto. Todos se alistan para irse y Alguma se acerca a Misao para decirle que todo tiene una explicación y que se la dará más adelante, pues no hay tiempo. Misao queda muy preocupada por lo sucedido y por la madre, que aún sigue inconsciente.

De entre los escombros sale Kamuro y Misao le pregunta por qué está pasando todo eso, él sólo responde que es porque ella es un habitante insumiso del Kegai.

Esto es sólo parte del primer tomo. Leyendo el resto se nos explica más sobre los propósitos de los antagonistas, aunque se tiene que leer aún más para poder comprender qué es lo que pasa. Durante la historia se irán agregando más personajes, de los cuales nos encontramos incluso a una reportera que se irá entrometiendo sin querer.

Los tomos se pueden encontrar en japonés, para aquellos que saben leer este idioma a la perfección (pues con conocimientos básicos tardarías mucho en leerlo). Podría decirse que es la mejor edición, sin embargo, le sigue la de Norma, para aquellos que la quieran en español. La primera edición de ésta sólo contó con la traducción del primer tomo, dividido en 5 números, que aún se pueden encontrar, y la segunda cuenta con los 7 tomos en una edición casi idéntica a la japonesa, pero si no das con ella, también está la edición en inglés, la cual apenas comenzó a salir, editada nuevamente por TokyoPop, así que no hay pretextos, realmente es una historia digna de leerse y, ¿por qué no?, de verse.

Carlos (Yuta Kigai)



RESEÑAS MANGA

DEATH NOTE, VOLUMEN 7



La historia de *Light Yagami*, el joven japonés que posee el poder de acabar con cualquier ser humano con sólo saber su nombre y conocer su rostro, llega a un clímax inesperado en el volumen 7, cuando Light, L y el equipo especial, se enfrentan al tercer Kira frente a frente.

Decir más sobre este volumen en particular vendría siendo un crimen, ya que como en las entregas anteriores, *Tsugumi Ohba* se saca sorpresa tras sorpresa de la manga enredando aún más el argumento que de por sí está tan enredado que no parece posible encontrar por dónde está la madeja, o adivinar las verdaderas intenciones del poseedor del cuaderno mortal. Para el caso, las de *Light* tras los eventos del volumen 5.

Hablando del volumen 6, que para muchos fue el final de una era, el volumen 7 indica otra. Si **Death Note** fuera a realizarse como serie live action (y no como película, la cual se estrenará el próximo mes en Japón), este volumen 7 sería sin duda alguna el final de la primera temporada, ya que algunos cabos se atan definitivamente, mientras que otros aparecen para seguir complicando el laberinto.

Como en cada número, el arte de *Takeshi Obata* mejora página con página. Es tan importante leer las expresiones faciales de los personajes como el texto de sus diálogos (particularmente las de *Light* y las de L, quien en este número nos muestra un par de ases bajo su manga muy curiosos). Dos personajes nuevos y únicos como individuos hacen su aparición, los cuales tienen por momentos expresiones y maneras que nos recuerdan a los que ya conocemos.

Si nunca has leído nada de **Death Note**, el volumen 7 definitivamente no es el volumen para comenzar, ya que los sucesos se precipitan tan rápido que si no tienes una idea de quiénes son los personajes, con sólo 20 páginas vas a quedarte con cara de what!? Si ya conoces la serie, no hay mucho qué decir. Este es, por lo menos hasta lo que va de la publicación Norteamericana, el mejor volumen de todos y deja la duda si Ohba logrará o no superar los momentos de tensión en éste o en alguno de los 5 restantes.

▶▶▶ *Adolfo Zárate*





HANDS OFF! VOLUMEN 5

La vida de Kotaro sigue teniendo sus [illegible] problemas. Su [illegible] Tatsuki [illegible] y [illegible] con él, mientras que Yuuto, su mejor amigo, sigue [illegible] [illegible]

[illegible]

[illegible]

▶▶▶ *Aurea D'Nabe Freniere*



LENTES MORADOS

Hace tres años, más o menos, en el estudio al que pertenecía, llegó *Paris Mena*, quien colaboraría en varios de los proyectos de **Otaku Dimension**, el equipo mencionado anteriormente. Con el tiempo vio la luz su primer cómic bajo el nombre de este estudio, el cual se llamó **Lentes Morados**. Ya con cierta popularidad dentro del cómic independiente, Paris se animó a sacar un segundo volumen (donde incluso participé aplicando medios tonos), al cual le fue muy bien de igual manera.

Hace ya más de dos años que salió este segundo capítulo y después de la disolución de **Otaku Dimension**, pasó un rato para que supiéramos de *Paris Mena*, quien ya tenía en proyecto su nuevo estudio, el cual se llamaría **Amen Concept**.

La continuación de **Lentes Morados** la podremos ver en estos días, por lo que si no sabes nada de esta revista, aquí te va un pequeño resumen para ponerte al tanto.

Lentes Morados nos narra la historia de **Abdiel**, un muchacho que tiene un feliz noviazgo con Kitsia. **Abdiel** conoció a la chica un buen día que compró unos lentes morados y desde entonces éstos comenzaron a andar.

Sachiel, el mejor amigo de **Abdiel** está intrigado, ya que no conoce a la dichosa **Kitsia**. **Abdiel** le comenta que hay cosas extrañas cuando está con ella, diciéndole una situación en la que él le ofreció algo de la tienda a **Kitsia** y cuando volvió, ésta ya no estaba. A **Sachiel** se le hace extraño, por lo que le pide a su amigo que la corte, ya que siente que es una mala influencia para **Abdiel**.

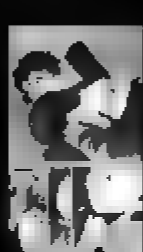
Esa misma tarde **Abdiel** va a **Kitsia** y le pide hablar seriamente, le dice que la quiere dejar, pero ella no está muy de acuerdo con esto y misteriosamente hace que **Abdiel** comience a actuar de manera extraña.

Kitsia comenzará a chantajear a **Abdiel**, preguntándole que si está dispuesto a hacer cualquier cosa por ella a lo que él responde que sí, sin embargo, no se imagina lo que tendrá que dar por su amor hacia ella, y a final de cuentas, su mente está siendo controlada por la chica.

Lentes morados es una buena obra de suspenso, donde los dichosos lentes son una clave de la historia. El dibujo sin duda alguna goza de una calidad buena y si te gusta el estilo manga, ¿qué esperas? En la próxima convención búscalo, seguro que no te arrepentirás.

▶▶▶ **Carlos Solis (Yato Kigai)**





GOLD DIGGER

Esta historia pertenece a la corriente de cómics estilo manga que ha ganado popularidad en USA, el guión y el arte están a cargo de Fred Perry, cuyo personaje principal es una versión femenina de Indiana Jones. Gina Diggers tiene el papel de una arqueóloga que se aventura en la búsqueda de tesoros perdidos, en la exploración de antiguos lugares y en la investigación de culturas perdidas, y quien cuenta con la compañía de su hermana adoptiva Brittany "Britanny" Diggers, quien funciona como guardaespaldas en cada aventura, donde descubrirán que otros miembros de la familia tienen los mismos atributos, más aún poseen secretos, poderes y un misterioso pasado, que incluye Cheetah.

El diseño de personajes, aunque no es del verdadero estilo manga, Perry se esfuerza, pero falla en su intento por eliminar ciertos rasgos que siempre le sugieren al referente de la historieta norteamericana, además conserva mucho la cuadratura del estilo, aunque procura explotar la expresividad gestual se pierde al profundizar en temas en los que el cómic resulta formal, de manera que sus protagonistas caen en lo complejo y su único objetivo es llevar a cabo una aventura tipo Indiana Jones, además de ser un cómic muy cargado de por cincuenta personajes distintos, cuyas historias personales, en un momento dado, se mezclan con la de Gina, que por lo mismo es posible que parezca tener el talento, conocimiento e información suficiente para ayudar a bien para resolver el problema.

Gold Digger vale mucho el tiempo, pues a Perry le falta mucho para igualarse con cualquier mangaka, aunque con 11 volúmenes publicados no puede negarse que tiene su público.

▶▶▶ ***Jareth Levrak***



ADOLESCENCE MOKOUSHIROKU - MANGA

Seguramente sabes un poco de la historia de una chica revolucionaria llamada Utena, quien entra a la prestigiada Academia Ohtori sólo porque desea encontrar al príncipe que la rescató cuando era niña y se hicieron la promesa de volver a verse, sin imaginar que entrar ahí significaría un cambio radical en su futuro y en el del mundo.

En esta ocasión lo que nos ocupa es el manga de la película, el cual, aunque no lo creas, resulta muy distinta de lo que parece.

La historia de Utena gira en torno a esperar hasta que el príncipe de sus sueños llegue, así que ella misma quiere convertirse en uno, para ello se corta el cabello antes de entrar a la Academia Ohtori. Al entrar se encuentra con Touga Kiryuu, su ex novio, quien le entrega el anillo de la rosa, con el cual ahora puede competir por la posesión de Anthy Himemiya, la Novia de la Rosa, quien detrás de una apariencia frágil guarda los secretos del significado de cada duelo y el papel real que juega cada duelista.

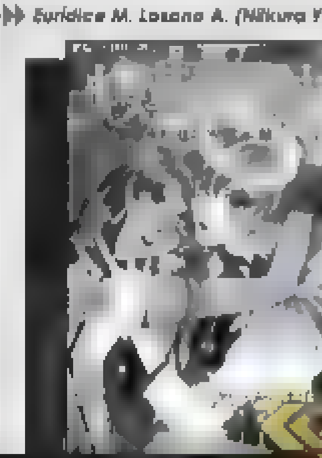
Cuando Chiho Saito y el estudio **Be-Papas** desarrollaron la historia de **Utena**, según su propio concepto, tenían la idea de realizar una comedia de lapsos modernos y gozar ellos de albergar todos estos, representando todo tipo de problemas enfrentados por los jóvenes en su camino a la madurez.

En esencia Utena no es más que la representación de una mente adolescente, en pleno estado de transición, que se transforma, se enamora y se decepciona en muchos de los casos.

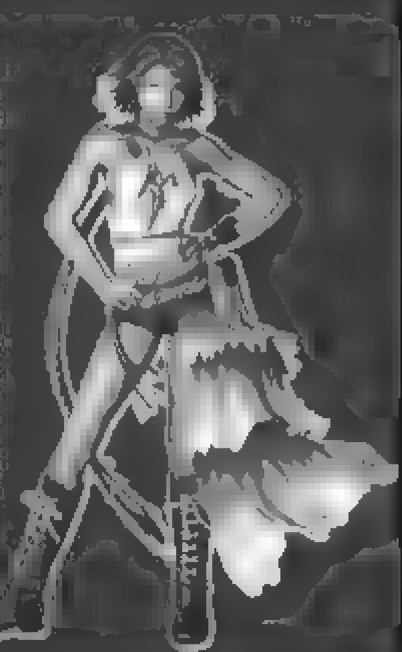
Este manga de 184 páginas puedes obtenerlo en inglés gracias a **Viz Communications**, con los conocidos dibujos de la autora y elementos sencillos, donde los rostros conforman una parte fundamental además de darles a los personajes una apariencia todavía más tranquila.

100% recomendable para los fans de esta clase de revolucionaria.

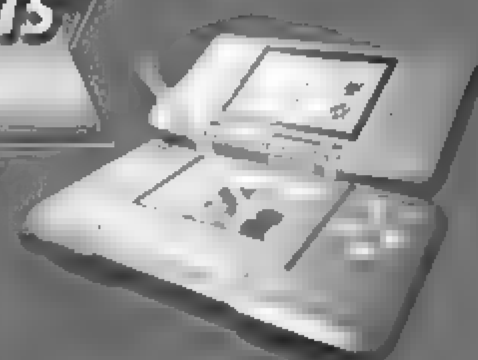
▶▶▶ ***Eurídice M. Lozano A. (Nikura Yuri)***

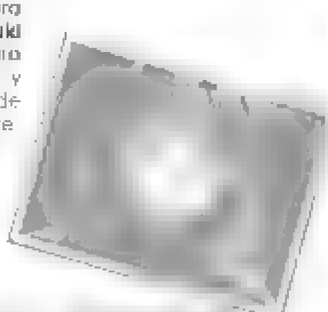


TECNOLOGÍA, GADGETS Y MÁS...



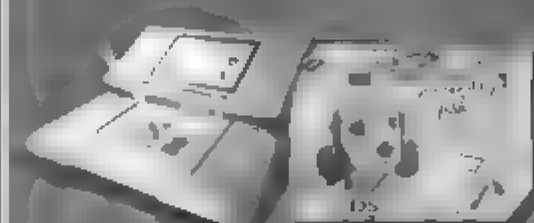
Durante la Convención Internacional de Cómics en San Diego, la compañía Square Enix anunció la salida de Final Fantasy XII, el capítulo más reciente de la popular serie de juegos de rol en su versión en inglés. **Final Fantasy XII** salió a la venta el 31 de octubre sólo para el **PlayStation 2**, así que si estaban pensando cambiarlo definitivamente por el **PlayStation 3**, tal vez valga la pena pensarlo un poco más. Además para los afortunados que pueden comprar a través de **GameStop.com** o **EBGames.com** salió ese mismo día la Edición de Colección que incluye un DVD lleno de extras como una galería de arte y entrevistas con los programadores. El precio estimado es el de US$50 para la edición normal y US$60 más ...

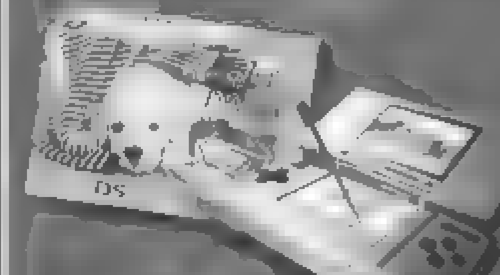




Celebrando la salida de los OVAS de **I"s Pure** sale a la venta una hermosa figura de PVC con la imagen de **Iori Yoshizuki** con su corto uniforme escolar, solo para los adoradores de Masakazu Katsura y sus lindas chicas. Con una altura total de 19 centímetros, una base que le permite mantenerse de pie y colores perfectamente aplicados a mano, esta figura es un buen complemento para la colección de mangas de I"s, especialmente por módico precio de US$30 más impuestos, claro está.







HEAT GUY J (EPISODIO 1)

Si es que extrañabas todo lo que tenía que ver con **Escaflowne** y demás parafernalia, ya puedes dejar tu cuarto y postrarte en el televisor. La buena noticia es que el equipo de producción de esta popular serie de fantasía decidió aventurarse con una nueva historia llamada **Heat Guy J**, que a últimas fechas ha estado causando todo tipo de revuelo. Sobre todo desde que se anunciase su transmisión en el canal de **MTV2**.

La serie fue originalmente transmitida en Japón en el año del 2003, teniendo un éxito bastante aceptable entre aquellos que gustan de los temas futuristas donde se incluyen androides y tecnologías por el estilo.

El primer episodio de esta serie, lleva por título **Guy** ("tipo" en inglés), y nos presenta a los personajes principales, Daisuke Aurora, un muchacho de 21 años miembro de una unidad especial de la policía encargado de anticiparse a los posibles crímenes que ocurran dentro de los límites de la ciudad, y a J, un androide malencarado de 3 años de edad que mantiene su naturaleza mecánica a escondidas de los demás, ya que los androides están prohibidos dentro de la ciudad.

También se nos presenta rápidamente el conflicto: una pelea entre dos mafias, con lo cual nuestros personajes tendrán que lidiar. También surge aquel que pinta para ser uno de los principales antagonistas: Claire Leonelli, líder de la familia Leonelli, quien está más loco que una cabra.

El primer episodio tiene muchísimas secuencias de acción e inclusiones del CGI, así como también un despliegue de diseños tecnológicos muy ingeniosos. Sin embargo, aunque llamativo, es necesario ver más allá de 3 episodios para entender por completo el conflicto que estará moviendo la serie hasta su final.

No obstante, el primer episodio es lo suficientemente llamativo como para que la gente a quien le gusta este tipo de tramas se quede con ganas de más.



▶▶▶ Aurea D. Escalera



Si crees que los [illegible] canchas de futbol son eternas, las [illegible] baseball parecen eternas a la luna y el voleibol es un deporte de contacto, definitivamente **Hikaru no Go** no es para ti, ya que a primera vista logra hacer que el juego más aburrido del mundo se vea [illegible] de **Street Fighter**.

Hikaru no Go es [illegible] como todos quien piensa que la única razón por la cual un juego puede ser divertido es [illegible] tiene lucecitas y suena mucho; hasta que un día descubre un viejo tablero de Go y el fantasma que vive dentro de él, **Sai**. Por la pasión de Sai por el Go, Hikaru comienza a aprender más y más del juego hasta que se vuelve [illegible] que el viejo fantasma.

No hay [illegible] De hecho, la voz de [illegible] que le hace decir ¿qué voy a estar pensando cuando lo compraron? [illegible] ¡El traductor es fan del Get [illegible]! Conforme avanza la historia es fácil ser capturado por los movimientos de las fichas negras contra las blancas. El doblaje al inglés es algo difícil de tragar al principio, pero para eso se inventaron los subtítulos (aunque en este caso es recomendable escucharlo en inglés para no perder detalle leyendo subtítulos). Actualmente, si su proveedor de Internet es norteamericano, lo podemos ver por Internet en la página de **Toonami** de **Cartoon Network** en EU, por lo que existe la mínima posibilidad de algún día verlo en nuestras pantallas.

▶▶▶ [illegible]

Una niña de cabello verde se levanta. Ya ha amanecido en el lugar donde vive. La chica se asoma por la ventana y se comienza a arreglar, pero se tropieza con su misma ropa.

Binchou-tan es una pequeña que vive en las montañas para quien ha comenzado un nuevo día. Binchou-tan hace sus labores en su casa, tales como preparar la comida y después se va a tomar un paseo [illegible] y comienza a caminar por el bosque, donde hay un cerro abandonado.

Durante su paseo los animales la siguen. [illegible] se va a sentar en un tronco a las orillas de un río para ser transportada por un pato. En el camino hay varios [illegible]

Al llegar a la orilla, la niña le da una vara de fuego al pato [illegible] que pase por ella otra vez. Binchou-tan llega a un campo lleno de flores verdaderamente hermoso, [illegible]

Al regresar a su casa, sigue haciendo su comida y se acuesta [illegible]. Esta chiquilla no tiene familia, sin embargo, no se siente sola, le gusta vivir junto a la naturaleza pues ha sabido sobrellevar su situación.

La serie tiene un total de 12 episodios que fueron transmitidos la temporada pasada, desde el 2 de febrero de este año. Los responsables de este anime fueron [illegible] en animes como **Fatal Fury**, las OVAS de **Ranma 1/2** y **Urusei Yatsura** entre otras grandes series. Igual de importante, el diseño de personajes lo realizó [illegible], quien tiene en su currículum obras como **Otaku no Video**, **Princess Princess** [illegible], **Bleach** y **Getbackers** entre otros; y finalmente, la música corre a cargo de [illegible] (**Witch Hunter Robin**, **Getbackers** o **Yakitate! Japan**).

Cabe destacar que cada capítulo de esta serie narra un día de la vida cotidiana de esta adorable niña. He de decir que en lo personal, este anime no me atrapó dejando a que a pesar de tener mucha belleza, visualmente hablando, y por qué no, en el guión también, me pareció aburrido; recomendado sólo para la gente que le gusta este tipo de historias tranquilas.



▶▶▶ Carlos Salt[illegible] (Kigai)



SOKYUU NO FAFNER

(FAFNER)

[illegible]



Lejos de [illegible] entre un pequeño conjunto de islas en el archipiélago japonés, se encuentra una isla en particular conocida como Tatsumiyajima (Tatsumiya) donde [illegible] civilización humana, [illegible] para el resto de la población mu[illegible]

Tatsumiya es una isla pacífica, [illegible] como un paraíso, con [illegible] y tecnologías que [illegible] sus habitantes son [illegible] han sido educados por [illegible] la creencia de que así [illegible] y [illegible] [illegible] sin embargo, [illegible] [illegible] es [illegible] han sido [illegible] [illegible] genéticamente [illegible] para evitar [illegible] congénitos, viven [illegible] dentro de la isla. [illegible] prohibido salir de [illegible] que poco pasaba [illegible] qué enfrentarse a [illegible] conflictos del resto de [illegible] tienen todo? O mejor [illegible] el único detalle así, [illegible] es que por sí [illegible] reproductiva, [illegible]

[illegible]

Tatsumiya: Unos niños se encuentran [illegible] cuando uno de ellos [illegible] una presencia [illegible] que los observa [illegible]

Soushi, quien [illegible] por haber sido el uno de los primeros en sentir la presencia del enemigo, va en busca de Kazuki, el único al que considera capaz de ayudarlos; pero no es el único que lo busca ya que el departamento de seguridad de la isla también va por él. Mientras Kazuki es el elegido para defenderlos. La isla activa su sistema de seguridad y Kazuki, sin experiencia en pilotear, y mucho menos en combate, sube y sale a enfrentarse con [illegible]



...llegar a un enemigo que aún desconocen por completo, pero con un arma defensiva más que efectiva: un robot, Fafner.

Kazuki, sin experiencia pero con un tremendo golpe de suerte pues recibe la ayuda del Fafner, logra vencer al enemigo, al menos de manera momentánea, y aunque parte de la ciudad ha sufrido daños evidentes, las pérdidas humanas no son [illegible] alarmantes; sin embargo, las cosas no pueden quedarse de ese modo, con la posibilidad de volver a ser atacados, así que la base Alvis, el gobierno y el departamento de seguridad de la isla, deciden hacer lo que, por años, se les había tenido estrictamente prohibido: salir y hacer contacto con las Neo Naciones Unidas, informar sobre el ataque e investigar su origen para evitar desastres mayores. Tras el intercambio de información con el exterior de la isla se descubre que el enemigo es un tipo de alienígena denominado Festum, capaz de leer la mente humana; parte del departamento de seguridad sale de la isla para obtener más detalles sin imaginarse que ya [illegible] parte de la población ha sido atacada y destruida.

Sin embargo, el ataque que tuvo Kazuki al ser [illegible] no pasa desapercibido para el resto de los habitantes de la tierra; así que todos se unen a la búsqueda de chicos con [illegible] habilidades y cualidades para [illegible] un grupo de defensa, uno de ellos es Maya, el siguiente, Soushi, y por supuesto, a la cabeza, manipulando a su mayor arma de defensa, el Fafner, Kazuki.

Y esto es tan sólo lo que transcurre en el primero de 25 capítulos, transmitidos originalmente en el año 2004.

Fafner como tal, más allá de lo que ocurre en el primer capítulo, es una historia compleja, en apariencia una mezcla entre **Evangelion y Gundam,** cosa que de entrada [illegible] que se ganara muchas críticas de parte del público, pero hay que tomar en cuenta que sólo se trataba del primer capítulo, y aunque en los capítulos iniciales casi estás a punto de darles la razón a todas esas críticas, comparaciones, te das cuenta que no son más que eso, comparaciones, porque Fafner avanza y los acontecimientos que todos creíamos pasarían cambian llevándonos a un desenlace diferente a lo que se predecía en un principio, además de que a diferencia de **Evangelion** no tardas en entender el [illegible] de los acontecimientos, cosa que [illegible] que te aburra la serie, por el contrario, la trama y los acontecimientos son fáciles de comprender, pero es indispensable ver todos los capítulos porque en cada uno se revelan nuevas situaciones; perderte uno tan sólo te haría perder el hilo argumental por completo.

Al año siguiente de su transmisión, salió un capítulo especial para televisión de 50 minutos llamado **Soukyuu no Fafner: Right of Left,** una precuela de los acontecimientos ocurridos en la serie, el cual nos narra la historia de Yumi y Ryou, dos adolescentes elegidos para participar en una misión ultra secreta, de lo cual ni siquiera el personal que colabora en ella sabe de lo que se trata; ellos son los primeros pilotos de las unidades de prueba Fafner, pues hicieron [illegible] descubrimientos sobre los Festum [illegible] de que la tierra fuera atacada.

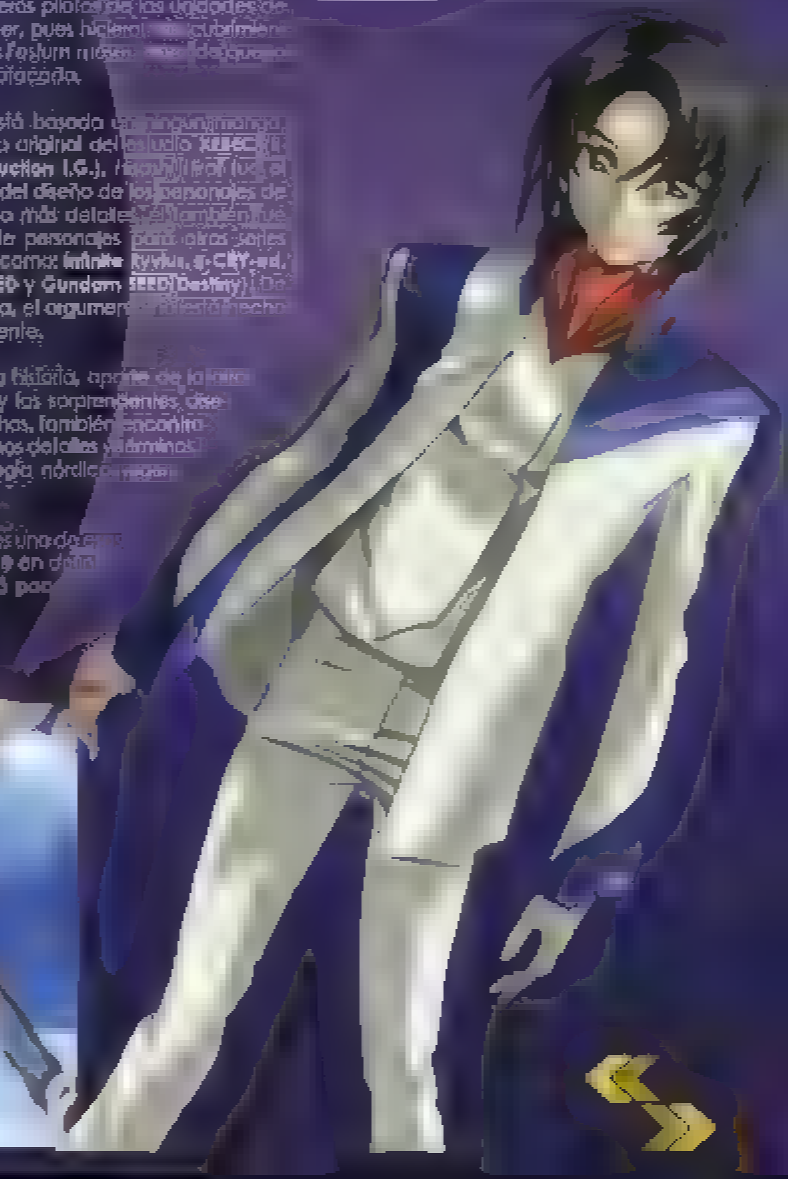
Fafner no está basada en ningún manga, todo es idea original del estudio **XEBEC** [illegible] **Production I.G.).** Hisashi Hirai fue el encargado del diseño de los personajes de la serie (para más detalles, él también fue diseñador de personajes para otras series de mechas como: **Infinite Ryvius, s-CRY-ed, Gundam SEED** y **Gundam SEED Destiny**). De igual manera, el argumento no está hecho superficialmente.

Dentro de la historia, aparte de la [illegible] tecnología y los sorprendentes diseños de mechas, también encontrarás muchísimos detalles y términos de la mitología nórdica [illegible] **música.**

Y claro, si eres una de esas personas que en drama [illegible] te gustó para [illegible] todavía **Evangelion,** aquí tienes una opción que no puedes dejar de ver.

▶▶▶ **Eurídice M. Lozano A. (Nikura Yui)**





GLAY











Sin duda alguna, **Glay** es toda una institución musicalmente hablando. Una de las mejores bandas de jrock con una discografía muy extensa (decir que tienen más de 10 años de carrera es poco).

La idea original de la banda comenzó alrededor de 1988, con Takuro, quien en aquel entonces pertenecía a una banda punk. Poco después se unió Teru en las vocales, después se movieron a Tokyo, donde se les une *Hisashi*. La alineación fue la siguiente: *Teru* (vocal), *Takuro* (guitarrista), *Hisashi* (guitarrista) y *Hitoshi* (bajo y batería). Este último dejaría a la banda y sería reemplazado por Shingo.

Los 4 se comenzaron a mover en Live Houses y demás. En una de sus tocadas se encontraron con Jiro, quien en aquel entonces pertenecía a la famosa ex banda **Pierrot**.

Durante esa época comienzan a distribuir sus demos para llegar a un total de 3.

En el 93, *Jiro* entra a la banda debido a que *Shingo* sale. Ya con la banda completa nuevamente tocan en un club donde Yoshiki los observa. Después del concierto, les pide que formen parte de **Extasy Records**. Aceptan y con él graban su primer CD.

En 1994 sale a la venta el primer CD de **Glay**, *Hai to Dayamondo*, el cual tiene unas canciones muy buenas con un ritmo cercano al característico sonido visual kei. Al mismo tiempo,

sacan también el single de [illegible], muy distinto a la versión del álbum, ya que ésta tiene el toque que sólo Yoshiki podía darle con el piano. Junto con estos lanzamientos, Glay se convierte rápidamente en un hit, dando su primera gira nacional y llenando todas las salas. Para el [illegible] del año nos sorprenden con el sencillo [illegible] no Modern.

Durante el 95 sacan más sencillos, uno de ellos es Freeze my Love. Después de este lanzamiento nos sorprenden con su nuevo álbum, Speed Pop, con el cual comienzan una nueva etapa puesto que se convertirían en una banda mejor. Los siguientes sencillos serían Zutto Futari (canción [illegible] habían compuesto [illegible] años [illegible]), Yes Summer Days e [illegible] Kutsuyoso. Glay estaba obteniendo mucha popularidad, sin embargo, su baterista de soporte, Akira, deja la banda.

Para el 96, ya con un nuevo baterista, Glay sigue sacando sencillos: el primero del año, Glorious, es seguido por su tercer álbum que se titularía Beat Out! Este disco vendió nada más y nada menos que la cantidad de un millón de [illegible]. Más sencillos siguieron entonces, y [illegible] noviembre de ese mismo año sacan su cuarto disco, Beloved.

Al parecer estos chicos ya tenían una carrera más que consolidada, situación que comprobaron en 1997 con la salida de su primer recopilatorio [illegible] llevó el nombre [illegible] Review ~ Best of [illegible]. Este CD vendió la increíble cantidad de 3 millones de copias. Con esto se intensifica su actividad, comenzando con libros, dramas (que Teru interpretó), presentaciones en televisión, radio, en fin, toda una vida pública.

Durante el 98 editan su quinto disco titulado Pure Soul, que contenía los sencillos Yuwaku (una de las mejores canciones de la banda) y Soul Love (Sugizo ayudó [illegible] una canción del álbum). Al término de [illegible] año sacan [illegible] With You.

Winter Again sale en febrero del 99, seguido de los sencillos Saibaibaru y Koko Dewa Nai Dokoka De. Un par de meses después de la salida del último sencillo sale a la venta su sexto CD, Heavy Gauge, que sin duda alguna es la mejor rola de su discografía, promocionándolo con un video muy bueno, por cierto. Durante este año sale a la venta el CD, Hide Tribute Spirits, conmemorando la muerte del ex guitarrista de X Japan, y claro, Glay tenía que participar eligiendo la canción [illegible] Misery, [illegible] un cover excelente.

[illegible] había sacado hasta entonces más de 15 sencillos. Durante el 2000 editan Happiness, Mermaid y Tomadoi, con esta última, celebran la salida de 20 singles. También comienza una de sus giras más largas, la del disco Heavy Gauge, con mucho éxito. Por otro [illegible], sale a la venta un [illegible] más, [illegible] ~ [illegible] Complete [illegible], el cual

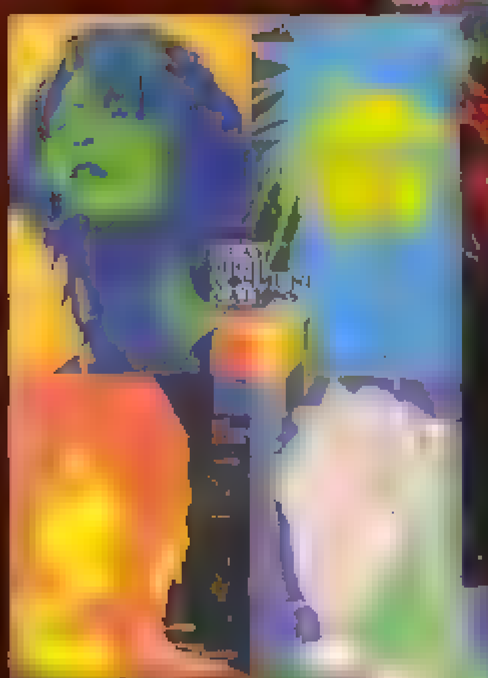
como un compreso [illegible] de [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] hasta entonces.

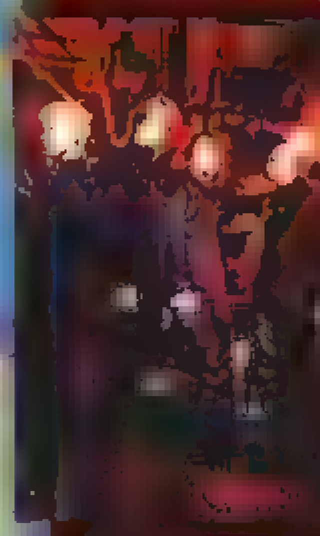
Para el 2001 comienza su gira Global Communication, nombre tomado del sencillo del mismo nombre. También tiene lugar un [illegible] Live, en el café La Pyence, que no es otro sino el ya cerrado museo de Hide. Sus giras fuera de Japón no podían faltar, visitaron Taiwan y Hong Kong, [illegible] lugares. Los sencillos Stay Tuned y [illegible] no Jiyu son liberados para darle paso al siguiente disco que lleva como nombre [illegible] Love.

El espacio se nos está terminando y todavía queda mucho de qué hablar sobre la banda, la cual se ha colocado entre las favoritas de los fans de la música japonesa. Sin embargo, para todo hay un pero y este es que los fans del visual kei y rock normalmente no quieren escuchar a Glay, creyendo que su música es muy fresa. Desde mi punto de vista, eso es lo más incorrecto que he escuchado, ya que muchos sólo han escuchado los sencillos, mas al escuchar los full álbum uno se puede dar cuenta de la gran variedad que tienen estos muchachos, pues tienen canciones que podrías calificar incluso de [illegible] metal, pero bueno, en gustos se rompen [illegible], y sin duda alguna hay que tomar en [illegible] a esta cuarteta. Nos leemos en el siguiente número.

▶▶▶ A.O.













DETALLES Y CURIOSIDADES MÁS ALLÁ DE LA MÚSICA

Bienvenidos sean a esta sección; soy Hitu y aquí encontrarán [illegible] que detalles, notas curiosas y noticias relevantes de los artistas del país del Sol Naciente, y empezamos con:

Mari Yaguchi, ex **Morning Musume**, se ha convertido en la líder de una nueva "unit" con fines publicitarios de una famosa marca de tortugas robot llamada **[illegible]**, que son unos pequeños juguetes usados como [illegible] que emiten sonidos y [illegible] [illegible]



C[illegible] bemos. Al lado de [illegible] años, también ex **Morning Musume** y actual integrante del dueto W, fue sorprendida por las cámaras el 28 de enero de este año fumando; [illegible] la sorprendieron [illegible], pero hay que tener en cuenta que en Japón se prohíbe [illegible] a cualquier menor de 20 años fumar; [illegible]

M[illegible]

[illegible]

G[illegible]



10 CURIOSIDADES SOBRE HYDE QUE TE GUSTARÁ CONOCER

1. A Hyde le gusta reciclar ropa, por ejemplo, un par de zapatos de tacón descubierto y plataforma que conserva desde la salida del álbum **Heavenly**, ¡¡hace poco más de 9 años!!

2. En su tiempo libre juega **Playstation**, le gustan juegos como **Resident Evil**, **Silent Hill** o **Fatal Frame**, los cuales usa para relajarse.



3. Colecciona objetos de cristal azul, hobby que inició desde que una fan le regaló el primero en la época en que **L'Arc en Ciel** se volvió mayor.

4. Le gusta leer manga, entre sus títulos favoritos se encuentran **Death Note**, **Nekojiru** y los trabajos de *Ai Yazawa*, incluyendo **NANA**, donde él compuso la música de **Glamorous Sky**, tema principal para la película.

5. Le gusta dibujar, de hecho, *Hyde* hizo los diseños en SD (superdeformed) de él y sus compañeros de **L'Arc en Ciel** para el videojuego **Tomarunner vs. Laruku**, mejor conocido como **TomaLaruku**.

6. Entre su lista de amigos famosos se encuentra *Kiyoharu* (ex **Kuroyume**, ex **SADS**), ya que desde los orígenes de ambos en la escena musical llegaron a hacer presentaciones juntos.

7. Para la producción de **FAITH**, *Hyde* contó con la colaboración de personajes como *Danny Lohner*, bajista de **A Perfect Circle**; *Scott Garrett*, baterista y antiguo integrante de **The Cult** y **The Mission (UK)**; *Sean Beavan*, ingeniero de audio quien ha trabajado anteriormente con *Marilyn Manson*, **No Doubt** y **Nine Inch Nails**.

8. Es dueño del sello discográfico **Haunted Records**, donde se encarga de producir nuevas bandas, con quienes ha realizado eventos como **Halloween of the Living Dead**.

9. En ese mismo evento, lució atrevidamente un disfraz de colegiala (minifalda incluida) y también uno de *Edward Scissorhands*.

10. Desde hace 4 años, en navidad, **L'Arc en Ciel** y la disquera **Danger Crue Records** organizan conciertos con todos sus artistas, con el título de **Danger**. El último que se realizó fue el **Danger IV**, donde interpretaron un cover de **Smoke on the Water** de **Deep Purple**.

▶▶▶ ***Eurídice M. Lozano A. (Nikura Yuri)***

Top Ten

1. Hohkiboshi – Mr. Children
2. Haneuma Rider – Porno Graffiti
3. Lovy – Rip Slyme to Quruli
4. Ketsuino Asuni – Aqua Timez
5. Juice - Rip Slyme to Quruli
6. Good Bye Days - Yui for Kaoru Amane
7. A Perfect Sky – Bonnie Pink
8. Manatsuno Straight / Tengoku Umare – Hiroto Kohmoto
9. Koino – Megaroba Maximum
10. Pray – Tommy Heavenly6

▶▶▶ *Eurídice M. Lozano A. (Nikura Yuri)*

LA MODA EN EL VISUAL KEI

Como ya muchos saben, el elemento más importante del visual kei es la parte visual justamente, cosa que hace a cada banda manejar un estilo propio que los caracterizará el resto de su carrera como grupo; por lo que no es de extrañarse que existan varias marcas de ropa creadas por los miembros de estas agrupaciones. Tal es el caso de *Mana*, el excéntrico guitarrista de **Moi dix Mois** y su conocida marca **Moi même Moitié**, una de las más populares dentro de las chicas gothic lolita.

Pero la cosa no sólo queda en *Mana*, sino que varias personas como *Dada*, el popular ex vocalista de *Velvet Eden* (próximamente habrá una reseña de éste), unió fuerzas con **ID Japan** para crear su línea **Arachnophobia**, basado también en los conceptos de gothic lolita, en donde el mismo *Dada* modelaba, al igual que *Machi*, el ex baterista de **Lareine**.

ID Japan es una de las marcas más poderosas de Japón, se dedica prácticamente a crear atuendos para las bandas y solistas de visual kei, tales como **Shazna**, **Lareine**, **Dir en Grey**, **Gackt**, **Aliene Ma'riage**, **Kagrra** y la ya mítica **X Japan** por mencionar a los más importantes.



Otros artistas se han dedicado también a promocionar tiendas de ropa para obtener ganancias y ropa gratis, tal es el caso de *Miau* y *Bou* de **Antic Café**. Por una parte *Miau* hizo promoción de la ropa de Punk Lolita de la marca **Futumayo**, apareciendo incluso en los afiches de las revistas, mientras que *Bou*, el guitarrista, aparece constantemente en entrevistas, fotografías y demás publicidad vistiendo prendas y accesorios de **Baby, The Stars Shine Bright**.

Por su parte *Aya*, ex guitarrista de **Psycho le Cemu**, es modelo constante de la revista **Gothic & Lolita Bible**, siempre vistiendo ropa de marcas como **H. Naoto**, **Katsuko Ogawa** o **Elements**, entre otros.

Y pasando al rock, *Hyde* y los demás integrantes de **L'Arc en Ciel** usaron ropa de **Alice Auaa** en uno de sus videos.

Como pueden ver, esto de las bandas en Japón no sólo es mandarse hacer ropa, sino que cuando uno comienza a tener un poco de pegue puede llegar a tener ropa de marca. Pero cuando las bandas son muy indies, sólo ahorrando durante mucho tiempo lo pueden hacer.

Bueno, el espacio se nos ha terminado, así que nos veremos la siguiente quincena para hablar sobre más curiosidades que hay detrás de la música japonesa.

▶▶▶ ***Izumi y A.O.I.***



LA ÚLTIMA Y NOS VAMOS

FICHA TÉCNICA
Título: Okusama wa Maho Shojo
Género: Princesas mágicas, romance
Director: Hiroshi Nishikori
Producción: Ambar Film Works

Actores y Personajes:
Ai Shimizu como **Sayaka Kurenai**
Daisuke Kishio como **Tatsumi Kagura**
Juurouta Kosugi como **Tamotsu Asaba**
Kikuko Inoue como **Ureshiko Asaba**
Akiko Hiramatsu como **Nori Mitsugi**
Atsuko Mine como **Maiko Motohira**
Masumi Asano como **Yuko Ayase**
Yuri Amano como **Yuki Tanishima**
Yuri Shiratori como **Ururu Kinjou**
Mai Kadowaki como **Fuyuki Marino**
Rie Kugimiya como **Mika Shimizu**
U-ko Tachibana como **Shinji Hosono**

Número de Episodios:
13 episodios.
Opening: **Home and Away** por Metacure.
Ending: **Jewelry** por Kikuko Inoue.

Asaba Ureshiko es una chica de 26 años recién casada, tan dulce y tier[illegible] como para causar di[illegible] que [illegible] es que [illegible] es la [illegible] mágica Agnes, protectora del pueblo donde vive. Todo esto está muy bien, hasta el día que llega Cruje, otra chica mágica que [illegible] nombrada por el consejo de magos [illegible] nueva guardiana del pue[illegible]. Esto permi[illegible] a Asaba renunciar, si no [illegible] por el pequeñísimo hecho de que si renuncia, Cruje destruirá el pue[illegible] para crear uno nuevo. Para colmo de [illegible] la relación con su esposo no va nada bien porque ella se e[illegible] enamorando... ¡del vecino! Y el día que [illegible] bese a un [illegible] normal, perderá todos [illegible] poderes, [illegible] que no podrá seguir protegiendo a la gente que ama.



Lo bueno: ¡Es un remake original de Hechizada! En serio. Eso y sólo eso hace que uno quiera ver el segundo episodio. A menos claro, que uno no sea fan de Hechizada. La idea de una bruja casada (o enamorada) de un mortal no es nueva en el anime, pero **Okusama wa Maho Shojo** le da cierto encanto. Más porque Asaba no tiene las mismas preocupaciones que Samanta, por eso de que no la descubran, y si es muy capaz de usar sus poderes para, digamos, que la aspiradora funcione de nuevo.

Lo malo: Para algo que parece sacado del libro "Cómo hacer un remake de Hechizada sin que se note tanto", tiene más fanservice que un anime de harem promedio, lo que hace que verlo sea muy complicado, a menos de que seas mayor de edad, o tengas padres comprensivos, o de plano seas inmune a las escenas que parecen pero no son. Para los que ya están hartos de que Belldandy no haga nada con Keiichi, ésta es un poquito más desesperante. Bajo advertencia no hay engaño.

Lo memorable: Pese al fanservice, los personajes son agradables. Algunos parecen caer en el estereotipo (la abuela principalmente), pero no por eso son menos simpáticos. El método de activar la magia mandando besos a lantas y a locas es muy original, pero lo que más recordarán muchos es la transformación, que eso sí, asegura que **Okusama wa Maho Shojo** jamás sea transmitida en un horario familiar.